Юрий Гурский, Андрей Васильев

трюки & эффекты

PHOTOSHOP CS

Более 100 примеров!



CD-ROM прилагается

БЕСТСЕЛЛЕР №1

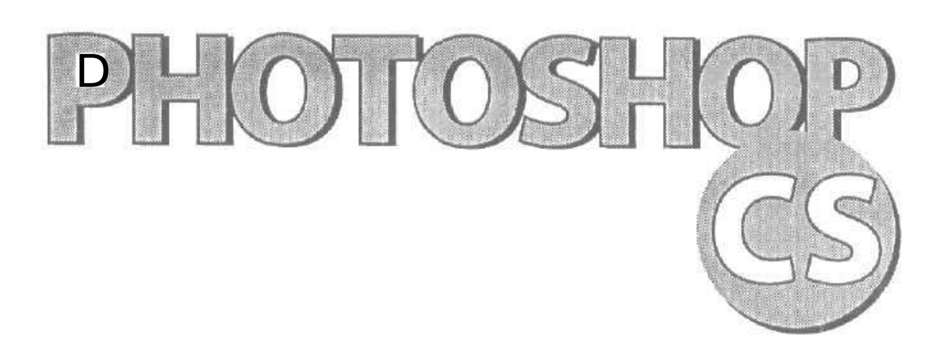
ПИТЕР®

С Е Р И Я

трюки & эффекты



Юрий Гурский
Андрей Васильев





Москва • Санкт-Петербург • Нижний Новгород - Воронеж
Новосибирск • Ростов-на-Дону • Екатеринбург • Самара
Киев • Харьков • Минск
2004

ББК 32.973-044.4
УДК 681.327.1
Г95

Гурский Ю. А., Васильев А. В.

Г95 Photoshop CS. Трюки и эффекты (+CD). — СПб.: Питер, 2004. — 555 с.: ил,

ISBN 5-94723-938-8

Эта книга — уже третье издание бестселлера, посвященного Adobe Photoshop. От большинства подобных изданий ее отличает «практическая» направленность, ведь основную часть книги составляют примеры (более 100!), демонстрирующие возможности популярного графического пакета. Нельзя забывать, что даже такая совершенная программа, как Photoshop, — всего лишь средство для достижения цели. Чтобы с ее помощью добиться нужного результата, мало знать интерфейс и уметь пользоваться инструментами, необходимы практические навыки. Именно поэтому основное внимание сосредоточено на решении реальных задач, с которыми ежедневно сталкиваются дизайнеры, полиграфисты, веб-мастера. К книге прилагается компакт-диск с цветными иллюстрациями, а также дополнительные фильтры, кисти и шрифты,

ББК 32.973-044.4
УДК 681.327.1

ISBN 5-94723-938-8

Краткое содержание

Содержание

От одного из авторов

Если вы читаете эти строки, то, скорее всего, вы — человек внимательный. Большинство читателей пролистывают введение в нетерпении добраться до того, ради чего книга и была куплена. Может быть, они и правы.

Но это будет не совсем обычное вступление. Я не стану рассуждать о значении компьютерной графики, возможностях Photoshop и тому подобных вещах, которые традиционно появляются во вводной части. Я просто вспомню один давний случай, который люблю приводить в качестве примера пользы чтения книг,

Было это несколько лет назад. Солнечным весенним днем ваш покорный слуга стоял в книжном магазине и листал книгу о Photoshop 3.0. Об этой программе я тогда знал только то, что это графический редактор, который с упорством хвалят более опытные пользователи. Пролистав книгу и не найдя ничего невероятного на вид, я все же решил ее почитать.

Так как введение было самой маленькой главой, на нее и пал выбор. Автор, американский художник, восторженно писал о Photoshop. Но основная его мысль заключалась в том, что эта программа может стать не только хобби, временной игрушкой, редкой помощью на работе, но и стабильным источником дохода. И заканчивал он тем, что, возможно, читатель, который держит эту книгу в руках, через несколько лет сам напишет книгу о Photoshop или другой программе компьютерной графики.

Тогда я не обратил на эти слова никакого внимания. Но через четыре года я вспомнил их, так как автор оказался прав. Знания по Photoshop, набранные сначала из любопытства, оказались очень полезными и необходимыми в жизни.

Из этой истории можно сделать только один вывод: даже если вам сейчас не нужны знания по компьютерной графике, но у вас есть свободное время, все равно займитесь ею. Во-первых, это очень интересно, захватывает куда больше самой лучшей игры, а во-вторых, может быть, через несколько лет выйдет уже ваша книга по Photoshop. Версии этак десятой.

Юрий Гурский

Введение

Эта книга посвящена практической работе в лучшем на сегодняшний день графическом редакторе — Adobe Photoshop CS.

Большинство книг по компьютерным программам являются скорее теоретическими, чем практическими. Б принципе, это оправданно — человек, уверенно владеющий теоретическими знаниями, сможет их грамотно применять. Однако не менее важным условием успешной работы в Photoshop является практика. Нельзя забывать, что даже такая совершенная программа, как Photoshop, — всего лишь средство для достижения цели. И чтобы с ее помощью добиться нужного результата, мало знать интерфейс программы и владеть инструментами. Именно поэтому мы сосредоточили внимание на примерах реальных задач, которые ежедневно приходится решать дизайнерам, полиграфистам, веб-мастерам.

Теория в этой книге изложена в справочном виде, то есть очень кратко и сжато. Основные знания по программе и базовым понятиям компьютерной графики можно почерпнуть в главе 1. В главе 2 вы познакомитесь с важнейшими законами графического дизайна, знание которых поможет вам избежать ошибок и сделать изображение интересным и привлекательным.

Основную часть книги составляют примеры работы (главы 3-8). Эти примеры демонстрируют многие возможности Photoshop, но, конечно, не все. Когда мы подбирали материал для книги, то взяли 100 самых полезных и впечатляющих примеров более чем из 200 заготовок. В основном отбор шел по практической надобности и интересности примеров. Во многих, если не в большинстве, практических разделах используются неявные возможности Photoshop, без которых вы вряд ли сможете повторить эффект, даже отлично зная программу.

И наконец, глава 9 представляет собой обзор популярных дополнительных модулей Photoshop, примеры применения которых есть на прилагаемом к книге компакт-диске.

Примеры были выбраны так, чтобы они оказались интересны для всех групп пользователей, от новичков до профессионалов. Эта книга будет полезна дизайнерам полиграфической рекламы, веб-мастерам и просто всем тем, кто хочет получить реальные знания no Photoshop.

Как читать эту книгу

Основное условие — обязательно перед компьютером с запущенной программой Photoshop. Книга рассчитана на то, что во время чтения у вас есть под руками сама программа. Без нее из этой книги смогут извлечь что-то полезное только очень опытные пользователи,

Если вы никогда не видели Photoshop, то рекомендуем сначала внимательно прочитать теоретические главы, чтобы ориентироваться в палитрах и меню. Всему остальному вас научит практика.

Если вы знакомы с программой более ранних версий, то достаточно бегло просмотреть теорию, и можно приступать к изучению примеров.

Если же вы опытный пользователь, сразу открывайте цветную вкладку или оглавление, ищите нужный вам эффект и работайте.

Желательно, чтобы при работе был доступен компакт-диск, прилагамый к этой книге, так как для понимания многих практических примеров требуются иллюстрации в цвете, а на цветной вкладке есть только итоговые изображения. На компакт-диске находятся все иллюстрации к практической части книги (полное описание компакт-диска дано в приложении 2).

Не старайтесь полностью повторять наши изображения, так как в этом нет смысла. Они приведены лишь для того, чтобы вам было легче ориентироваться при выборе размера, цвета и других параметров, используемых при работе. И помните, что порядок следования глав в этой книге никак не связан со сложностью материала.

От издательства

Ваши замечания, предложения, вопросы отправляйте по адресу электронной почты comp@piter.com (издательство «Питер», компьютерная редакция).

Мы будем рады узнать ваше мнение!

Подробную информацию о наших книгах вы найдете на веб-сайте издательства http://www.piter.com.

Глава 1

Интерфейс программы и основы работы с Photoshop

1.1. Главное окно Photoshop CS и основные понятия

В этом разделе мы рассмотрим интерфейс программы и введем необходимые термины. Читатели, которые уже работали с этой программой, могут пропустить следующие несколько страниц, а опытные пользователи — сразу перейти к примерам.

1.1.1. Элементы главного окна

Если вы впервые запустили Photoshop CS, то, конечно, удивитесь большому количеству элементов интерфейса, всевозможных инструментов и параметров. Впрочем, если вы уже знакомы с предыдущими версиями Photoshop, то процесс: адаптации не займет много времени. При сравнении с предыдущей версией программы никаких глобальных изменений нет, за исключением следующих:

- полная поддержка 16-битного цвета;
- настраиваемые клавиатурные сокращения;
- Filter Gallery (Галерея фильтров);
- инструмент Color Replacement (Замена цвета);
- Layer Comps;
- расширен обозреватель файлов (File Browser);
- поддержка неквадратных пикселов;
- автоматизация создания панорамных снимков.

Кроме этих основных, есть еще масса менее значительных новшеств. Подробнее о каждом из нововведений мы поговорим чуть позднее.

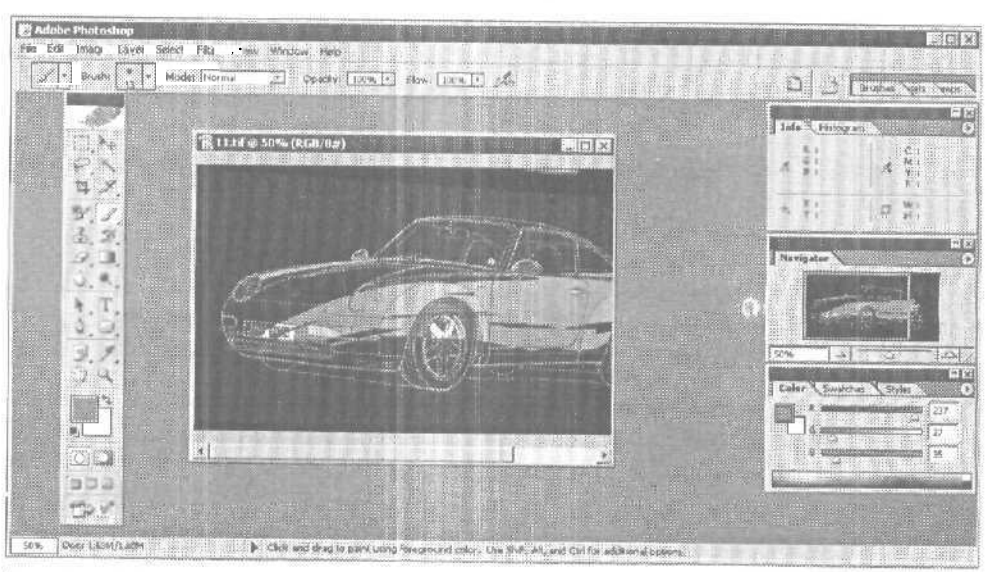


Рис. 1.1. Общий вид главного окна

Итак, вы установили Adobe Photoshop CS, успешно прошли регистрацию (это, кстати, тоже одно из нововведений программы) и впервые запустили его. Вы увидите главное окно Photoshop (рис. 1.1). В центре этого окна расположено окно документа, в котором выводится загруженный графический файл.

Этот интерфейс является стандартным для всех программ Adobe, и, освоив его в Photoshop, вы облегчите себе изучение других пакетов этой фирмы. Если вы впервые увидели Photoshop и никогда не изучали никаких программ по книгам, то у вас может возникнуть желание все бросить. Не стоит этого делать — уже через несколько дней вы вполне освоитесь в среде Photoshop, поверьте опыту авторов.

В последующих разделах данной главы мы подробно рассмотрим элементы программы, а сейчас сделаем краткий обзор интерфейса.

Итак, перечислим компоненты главного окна программы.

- Строка меню (рис. 1.2). Стандартный элемент для всех оконных приложений (Windows-программ). Для нее есть стандарты, принятые во всем мире, и Photoshop не стал исключением в том смысле, что она начинается с File (Файл) и заканчивается Help (Справка). Состоит из следующих меню:

File Edit Image Layer Select Filter View Window Help

Рис. 1.2. Строка меню

  - File (Файл) — этим меню приходится пользоваться в основном в начале и конце работы, так как большинство его функций связаны с созданием, открытием и сохранением файлов. Лучше сразу научиться пользоваться клавиатурными сокращениями для запуска этих команд — вы сможете сэкономить много времени;
  - Edit (Редактирование) — в этом меню находятся основные команды редактирования, многие из которых есть и в других программах: Undo (Отменить), Paste (Вставить), Copy (Копировать) и т. д.;
  - Image (Изображение) — меню, созданное для работы непосредственно с изображением. Многие его команды придется применять почти в каждой работе.
  - Layer (Слой) — работа со слоями;
  - Select (Выделение) — создание и редактирование выделения;
  - Filter (Фильтр) — в этом меню находятся фильтры — дополнительные модули Photoshop, выполняющие самые разные функции;
  - View (Вид) — различные настройки интерфейса, помогающие пользователю в работе;
  - Window (Окно) — с помощью этого меню вы управляете отображением палитр и размещением документов на экране;
  - Help (Справка) — команды справочной системы.

СОВЕТ

Постарайтесь с первого же дня вашей жизни с Photoshop поменьше использовать мышь при выборе команд в меню. Обратите внимание на то, что напротив большинства из них написаны клавиатурные сокращения, нажав которые, вы выполните то же самое, но гораздо быстрее. Привыкайте сразу к правильной работе, иначе потом будет трудно переучиваться.

- **Палитра инструментов** (рис. 1.3). С этим элементом программы вам придется работать больше, чем со всеми остальными вместе взятыми. Здесь находятся те инструменты, при помощи которых вам предстоит делать основную работу. Более подробно палитра инструментов описана в разделе 1.2. Пока обратите внимание на то, что на кнопках многих инструментов нарисованы стрелки. Это значит, что за кнопкой скрывается всплывающая панель с дополнительными инструментами. Чтобы открыть ее, нужно щелкнуть мышью на инструменте и не отпускать какое-то время кнопку мыши. Когда вы выберете на всплывающей панели инструмент, он появится на основной палитре вместо предыдущего. Это сделано для минимизации размеров палитры.

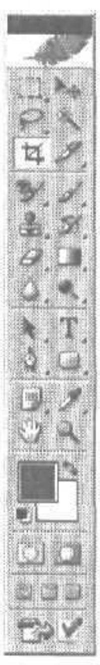


Рис. 1.3. Палитра инструментов

- **Панель (палитра) параметров** (Options) (рис. 1.4). Здесь отображаются все изменяемые настройки инструментов. Данной панели не будет посвящено отдельной главы, так как она меняет вид в зависимости от выбранного инструмента, но при описании инструментов будет рассказано про все возможные настройки, таким образом мы и раскроем эту тему.



Рис. 1.4. Панель параметров для инструмента Lasso (Лассо)

- **Палитры.** Это небольшое окно, в котором сгруппированы элементы управления, выполняющие специфические функции. Подробно о палитрах Photoshop читайте в разделе 1.4.

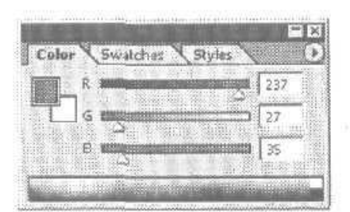


Рис. 1.5. Пример палитры

СОВЕТ

Сразу обратите внимание на то, что размещение палитр не статично. На одну панель можно поместить любое количество палитр: на рис. 1.5 их три — Color (Синтез), Swatches (Каталог) и Styles (Стили). Вы можете менять палитры местами (простым перетаскиванием мышью), добавлять и убирать их (при помощи меню Window (Окно)).

- Вкладки. По умолчанию их три: Browser (Обозреватель), Tool Presets (Установки инструментов) и Layer Comps (рис. 1.6). Они предназначены для того, чтобы быстро вызывать часто необходимые (по мнению разработчиков программы) функции. Но вы можете сделать вкладкой любую палитру, просто перетащив ее к ним.



Рис. 1.6. Вкладки главного окна программы

Вот и все, что пока необходимо знать про интерфейс программы. Достаточно скоро вы поймете, насколько он прост и функционален.

1.1.2. Основные понятия и термины

- **Пиксел (pixel)** — элементарная единица изображения в растровой двумерной графике. Это мельчайшие точки, из которых, как стена из кирпичиков, и складывается изображение. Откройте любую картинку в Photoshop и нажимайте Ctrl+«+» до максимального увеличения. Вы увидите, как из пикселов получается изображение.
- Разрешение (resolution) — количество точек на единицу длины (дюйм, сантиметр). Один из основных параметров изображения. Чем выше этот показатель, тем качественнее изображение, но больше его файл. За норму принимается 72 пиксела на сантиметр (так называемое экранное разрешение), но для получения действительно качественного результата, например в полиграфии, необходимо значительно больше.

ВНИМАНИЕ

Размер изображения, который вы видите на экране даже при реальной (100 %) величине, и настоящий размер во многих случаях совершенно разные понятия. Дело в том, что монитор показывает строго определенное количество (как правило, 72} точек (пикселов) на единицу длины. В том случае, если у вас изображение имеет разрешение, например, 300 точек на дюйм и длину 10, а разрешение монитора 72 точки на дюйм, то в масштабе 100 % оно будет более 40 дюймов в длину. Вывод: никогда не думайте, что изображение на мониторе идентично печатному изображению.

- Цветовые модели. Модель RGB. Цветовая модель определяется принципом, по которому передается окраска пиксела. Нас интересует пока только модель RGB — самая распространенная на сегодняшний день и предназначенная в основном для передачи цвета на монитор. Если рассматривать ее несколько упрощенно, то каждый пиксел имеет три цветовые составляющие: Red (красный), Green (зеленый) и Blue (голубой). Как при помощи них создается такое огромное количество цветов? Представьте себе, что у вас есть желтое и синее прозрачные стекла. Что будет, если вы одно наложите на другое и посмотрите на свет? Конечно, все окрасится в зеленый. Примерно так же действует и эта цветовая схема. Огромное количество реализуемых цветов достигается благодаря тому, что каждый канал имеет степень яркости, от О до 255. О — минимальная яркость, отсутствие этого цвета в пикселе, 255 — максимальная. То есть пиксел, описанный как R0G0B0, есть абсолютно черный цвет, R255G255B255 — абсолютно белый, а например, ROGOB255 — абсолютно синий.
- Слой (layer). Photoshop дает возможность работать на разных слоях. Если вы не знаете, что такое слой в компьютерной графике, то представьте себе, что имеется множество тонких стеклянных пластинок, на которых нарисованы разные объекты. Если наложить их друг на друга, получится новое изображение. Аналогично устроена многослойная картинка. Слоев может быть до ста, но так много обычно не используется. Хотя достаточно часто приходится работать с изображениями, имеющими 10-15 слоев, и это отнюдь не предел. Последние версии Photoshop позволяют объединять слои в наборы (set) и иметь до нескольких десятков наборов.
- Выделение (selection). Работа с выделением — очень важная составляющая применения Photoshop, без которой невозможно сделать почти ничего. Выделение — это область, которую пользователь обозначает как подвластную редактированию. Выделение показывается в режиме «бегущих муравьев», то есть ограничивается анимированной штрихпунктирной линией. Выделение также бывает частичным, подробнее об этом читайте в разделе 1.3.5.
- Дополнительный канал, или альфа-канал (alpha-channel). Не имеет отношения к цветовым каналам. Это оригинальная форма выделения (точнее, его отображения и сохранения), в которой белым цветом обозначаются выделенные пикселы, черным — невыделенные, а серым — частично выделенные. Но на программном уровне любое выделение является альфа-каналом.
- Режим наложения пикселов (blend mode). Очень важное понятие Photoshop. Дело в том, что работа почти с любым инструментом — это наложение новых пикселов поверх имеющихся. В обычном режиме старый пиксел заменяется новым, но возможны и другие варианты. В практической части книги параметр Blend Mode (Режим наложения) используется очень часто, что позволяет получить полное представление о нем.

Перечисленных понятий вполне хватит на первое время, остальные будут вводиться в других главах книги по мере надобности. На этом введение в теорию закончено.

1.2. Палитра инструментов

Инструменты основной палитры — это главная часть рабочего стола Photoshop, При помощи них выполняется основной объем работы, и свободное владение ими является важнейшим условием эффективной работы в программе. На рис. 1.7 показаны все инструменты в раскрытом виде.

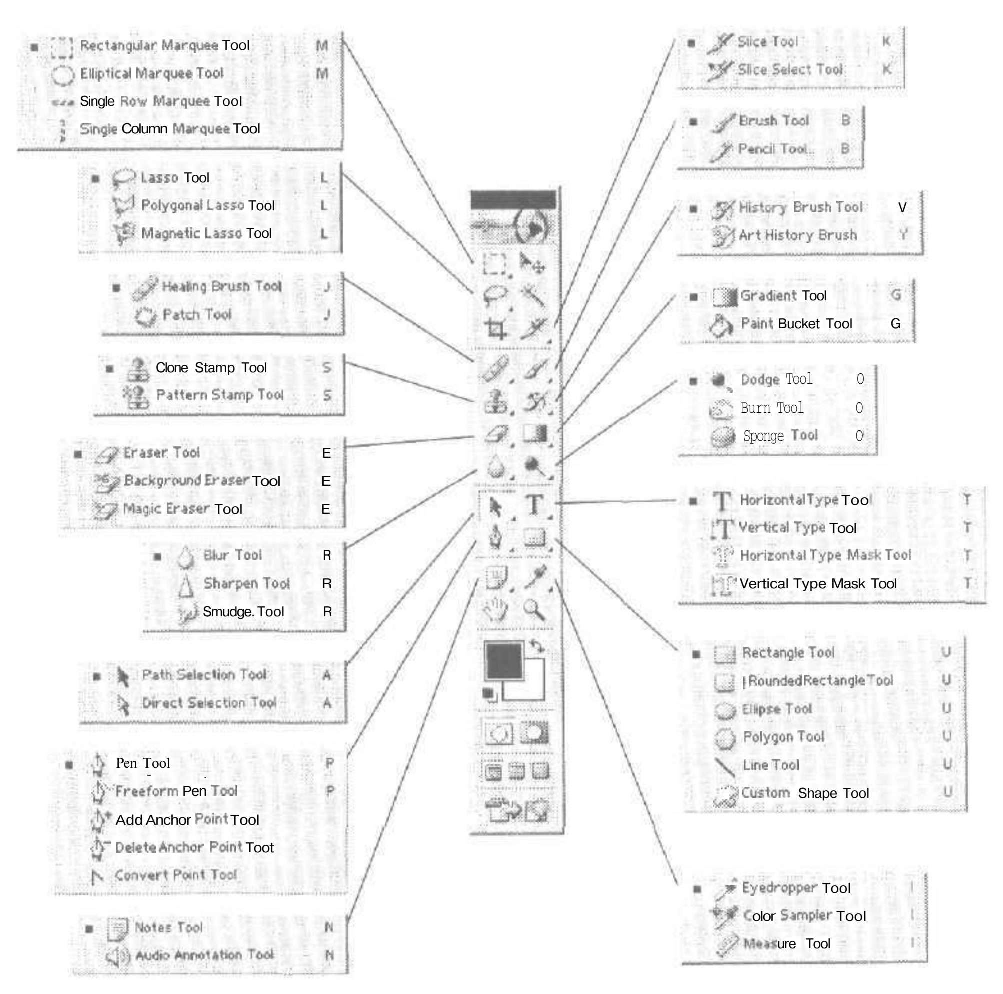


Рис. 1.7. Инструменты основной палитры

1.2.1. Инструменты выделения, перемещения и обрезки

Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) — один из самых необходимых инструментов. Позволяет создать прямоугольную область выделения,

Перечислим элементы панели параметров для этого инструмента.

Tool Presets (Установки инструментов). Данный параметр, являющийся нововведением Photoshop CS, не имеет непосредственного отношения к описываемому инструменту, но он встретится в панели параметров для любого другого. В этом раскрывающемся списке хранятся варианты настроек для разных инструментов. Это полезно, если для определенной работы вы уже выработали необходимые параметры и не хотите всякий раз настраивать инструменты заново.

New Selection (Новое выделение) — обычный режим работы инструмента. Создается новое выделение, при этом имеющиеся выделенные области (если они есть) исчезают.

Add to Selection (Прибавить к области) — обозначенная область добавится к существующему выделению. Применяется очень часто. Аналог на клавиатуре — нажатая клавиша Shift.

Subtract from Selection (Вычитание областей) — исключает выделенную область из выделения. Клавиатурный эквивалент — нажатая клавиша Ctrl.

Intersect with Selection (Выделить пересечение) — выделяет область пересечения старого и нового выделения. В принципе, достаточно полезная возможность.

ВНИМАНИЕ

Перечисленные возможности аналогичны для всех инструментов выделения, поэтому далее мы не будем повторяться и для остальных инструментов будет рассказано только о неописанных ранее параметрах.

- Feather (Растушевка) — изменяет выделение таким образом, что по его краям появляется область частично выделенных пикселов. Это позволяет реализовать множество эффектов, например плавный переход объекта в фон.
- Anti-aliased (Сглаживание выделения) — создается за счет области частично выделенных пикселов.
- Style (Стиль) — задает способ выделения:
  - Normal (Обычный) — обычный стиль выделения. Вы свободно выделяете то, что хотите, не имея при этом ограничений;
  - Constrained Aspect Ratio (Фиксированный коэффициент выделения) — заданные пропорции области выделения. То есть если будет задано отношение 1:1, то область получится квадратной;
  - Fixed Size (Фиксированный размер) — создается область выделения заданного размера.

Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) — создание различного рода эллиптических и круглых выделений. Относительно шестой версии программы этот инструмент не изменился совершенно. Параметры панели Options (Параметры) такие же, как у прямоугольного выделения.

Single Row Marquee (Выделить строку) — выделяет одну строку шириной 1 пиксел. Этот инструмент почти никогда не применяется. Аналогично, инструментом Single Column Marquee (Выделить столбец) создается столбец.

Move (Перемещение) — инструмент, при помощи которого можно передвигать различные объекты: слои, выделенные части изображения, фигуры. Один из самых необходимых инструментов, который почти не изменился с третьей версии программы. Вызывается горячей клавишей V. Параметры инструмента перемещения:

- AutoSelect Layer (Автовыбор слоя) — влючает режим автоматического выбора слоя. Если у вас есть несколько слоев, на каждом из которых отображен какой-либо объект, то щелчок по этому объекту в видимой части изображения переключит слои, и вы будете двигать уже слой с выбранным вами объектом;
- Show Bounding Box (Показать ограничивающую рамку) — создает вокруг непрозрачной части изображения рамку, с помощью которой можно изменять его. По сути, просто вызывает команду Free Transform (Свободное трансформирование), о которой вы можете прочитать в посвященном ей разделе 1.8.

Lasso (Лассо) — свободное выделение. Выделяет всю обведенную область. Очень полезный инструмент, но при одном условии — у вас хорошо работает мышь и вы владеете ею в совершенстве. Для пользования лассо гораздо лучше подойдет манипулятор в виде шариковой ручки (дигитайзер), так как далеко не всякий человек может точно построить сложную геометрическую фигуру при помощи мыши, сделать же это ручкой не составит труда почти никому. Это самый старый инструмент выделения, и сейчас он используется все реже и реже. Из параметров инструмента Lasso (Лассо) стоит упомянуть Anti-aliased (Сглаживание) — сглаживание выделения. Сбрасывать этот флажок стоит только в том случае, когда вам необходимо очень точно выделить что-либо.

Polygonal Lasso (Многоугольное Лассо) — очень удобный инструмент выделения, может быть, наиболее часто применяемый. Как вы, наверное, обратили внимание, предыдущий инструмент неудобен тем, что с его помощью почти невозможно правильно выделить простыми движениями мыши фигуру сложной формы. Данный же инструмент позволяет строить границу выделения мелкими шагами в виде прямых отрезков. Как показывает опыт, можно выделить что угодно за приемлемое время.

Magnetic Lasso (Магнитное лассо) — очень популярный инструмент выделения. Строит выделение на основе цветовой разности. Идея в том, что контуры объекта, как правило, отличаются по цвету от фона и поэтому могут быть легко выделены. Идеальный инструмент для выделения сложных геометрических форм, например волос. Радует также скорость выделения. Параметры:

- кнопки режимов выделения, параметры Feather (Растушевка) и Anti-aliased (Сглаживание) имеют тот же смысл, что и для других инструментов выделения;
- Width (Ширина) — ширина рабочей области инструмента выделения (диаметр кисти). Если нужно точное выделение, то лучше взять значение поменьше, если же точность не столь важна или контур очень явный (например, черный рисунок на белом фоне), то можно выставить большое значение;
- Edge contrast (Контраст краев) — величина яркости, на которую должны отличаться смежные пикселы, чтобы по ним прошла граница;
- Frequency (Частота) — частота опорных точек. Если у вас много мелких деталей, то необходимо задать значение этого параметра как можно выше;
- Pen pressure (Давление пера) — задавать настройки исходя из силы нажатия. Актуально только для перьевых манипуляторов.

Magic Wand (Волшебная палочка) — очень интересный инструмент. Выделяет область пикселов по их цветовой схожести. Например, если изображение состоит из фотографии, наложенной на одноцветный фон, то наиболее простой способ отделить содержимое фотографии от фона — использовать инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). Параметры инструмента:

- Tolerance (Допуск) — основной параметр этого инструмента. Что он значит, рассмотрим на примере RGB-изображения. Оно состоит из трех цветовых каналов: красного, зеленого и голубого. Каждый из них имеет показатель яркости - от 0 до 255. Этого достаточно для получения любого (видимого человеческим глазом) цвета. Допуск задает степень близости цвета пикселов, необходимую для добавления их в выделение. Таким образом, если значение этого параметра равно 0, то выделятся только точно совпадающие по цвету пикселы, если 255 — все пикселы;
- Contiguous (Смежные) — очень важный параметр, В случае если этот флажок установлен, будут выделяться только те пикселы, которые находятся в соседних с выбранным областях. Если же этот флажок сброшен, инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) выделит все подходящие по заданному допуску пикселы, независимо от того, смежные они или нет;
- Use ALL Layers (Использовать все слои) — распространяет действие данного инструмента выделения на все слои. Если этот параметр не установлен, инструмент работает только на текущем слое.

Crop (Рамка) — обрезает изображение до указанной области. Аналог — любое прямоугольное выделение и команда Crop (Рамка) из меню Image (Изображение).

Параметры до создания области:

- Width (Ширина) — ширина нового изображения;
- Heigth (Высота) — высота нового изображения;
- Resolution (Разрешение) — разрешение нового изображения.

Параметры после создания области:

- Cropped Area (Отрезанная область). Определяет, что делать с полученной после обрезки областью изображения. Есть два варианта: Hide (Спрятать) или Delete (Удалить);
- Shield (Маска). В этом случае полученная область будет отображаться затененной. Можно настроить цвет (Color) и непрозрачность (Opacity) этой маски;
- Perspective (Перспектива). Позволяет придать области обрезки форму трапеции.

Slice (Фрагмент) — инструмент, применяемый для разрезания изображения на куски и последующей оптимизации для использования в Интернете. Пришел еще в Photoshop 6.0 из ImageReady. Инструмент очень полезен, если вы работаете в области веб-дизайна — подготовка изображения для Сети займет минимум времени. Параметры:

- Style normal (Обычный) — свободные размеры;
- Style Constrained Aspect Ratio (Фиксированный коэффициент) — фиксированный коэффициент отношения сторон прямоугольника;

- Fixed Size (Фиксированные размеры) — заданные размеры фрагмента;
- Show Slice Numbers (Показать нумерацию фрагментов) — если вы сбросите этот флажок, то у вас не будет появляться номер фрагмента;
- Line Color (Цвет линии) — цвет линий, ограничивающих фрагменты.

1.2.2. Инструменты рисования и ретуширования

Healing Brush (Лечащая кисть) — новшество Photoshop CS. Этот инструмент является некоей вариацией куда более старого инструмента Stamp (Штамп), описанного далее, и применяется для текстурной коррекции с учетом подложки, Типичный пример — восстановление фрагментов кожи на фотографии при помощи взятых за образец сохранившихся фрагментов. При этом, и это главное отличие от Stamp (Штамп), будут учтены яркостные показатели нижележащих пикселов. Этот инструмент предназначен в основном для ретуширования, и познакомиться с его использованием вы можете, обратившись к соответствующему примеру (глава 8). Параметры инструмента:

- Brush (Кисть). Настройки используемой кисти. За счет мощнейшего инструментария кистей можно получать самые разнообразные результаты,
- Mode (Режим наложения). Режим наложения пикселов, используемый инструментом,
- Source (Источник). Позволяет задать источник текстуры для инструмента. Есть два варианта:
  - Sampled (Выбранный). Пользователь сам определяет источник на изображении, нажав клавишу Alt;
  - Pattern (Текстура). Использовать определенный узор. Рядом находится раскрывающийся список, в котором можно выбрать вид текстуры.
- Use All Layers (Все слои). Действие инструмента будет распространено на все слои изображения.

Patch (Заплатка) — еще один новый инструмент Photoshop. Является сочетанием произвольного выделения и заливки. Его удобно использовать при ретушировании, но все же непонятно, зачем для такой узкой функции нужно было создавать специальный инструмент. Причина, скорее всего, в том, что программистам Adobe не хватало новшеств для Photoshop CS. Параметры инструмента:

- Source (Источник). Режим, в котором область переноса будет копироваться в исходную. Кстати, очень удобным нововведением, появившимся в программе, стало то, что теперь заранее видно, какая именно область ляжет в выделенную;
- Destination (Цель). Режим, обратный предыдущему;
- Transparent (Прозрачность). Если этот параметр включен, вырезанный кусок будет накладываться в полупрозрачном виде, частично сливаясь с исходным изображением;
- Use Pattern (Использовать текстуру). Для заливки будет использован выбранный вами узор.

Color Replacement (Замена цвета). Единственный новый инструмент в Photoshop CS. Выполняет достаточно узкую функцию, с которой превосходно справлялись некоторые другие инструменты, в частности кисть. Инструмент Color Replacement позволяет быстро, качественно и очень просто перекрашивать объекты любой сложности,

Параметры инструмента:

- Mode (Режим). Режим работы инструмента. Содержит стандартные варианты для работы с цветом, с которыми вы познакомитесь чуть ниже. Режим по умолчанию (Color (Цвет)) практически никогда менять не придется.
- Sampling (Выборка). Определяет механизм действия инструмента. Есть следующие варианты:
  - Continuous (Непрерывно). Инструмент будет работать все время, пока зажата клавиша мыши;
  - Once (Однажды). Инструмент затронет только область его кисти;
  - Background Swatch (По фону). Инструмент будет перекрашивать только пикселы, окрашенные в цвет заднего плана (Background Color).
- Limits (Граница). Задает область действия инструмента. Варианты:
  - Discontinuous (Несмежные). Инструмент действует на все пикселы;
  - Continuous (Смежные). Инструмент действует на пикселы того же цвета, что и находящиеся под центром указателя и при этом смежные с ним;
  - Find Edges (Найти края). Режим, похожий на предыдущий, но в нем компьютер «обращает больше внимания» на узкие области одного цвета внутри более широких областей другого цвета.
- Tolerance (Допуск). Задает сходство пиксела с первым под центром указателя для замены цвета. При малых значениях перекрашены будут только самые близкие пикселы, при максимальных — все.

Brush (Кисть) — самый старый инструмент рисования, чья история начинается с первых версий программы. Предназначен для прямого рисования активным цветом (Foreground Color). Применяется очень часто, но намного реже, чем это было в более ранних версиях Photoshop, — появилось много узкоцелевых инструментов.

ВНИМАНИЕ

Не путайте параметры инструмента Brush (Кисть) и настройки в палитре кистей Brush Presets (Установки кистей). Этой палитре посвящен раздел 1.13 данной главы.

Основные настройки кисти, такие как форма и размер, устанавливаются при помощи раскрывающегося списка Brush (Кисть) в панели параметров. В полном объеме параметры кисти можно открыть только через палитру кистей (см. далее раздел 1.13), здесь же доступны самые основные. Кстати, в неизменном виде эти настройки повторяются во всех инструментах рисования. Окно настроек кисти и раскрывающееся меню, которое появляется при нажатии на круглую кнопку со стрелкой в окне настроек, показаны на рис. 1.8.

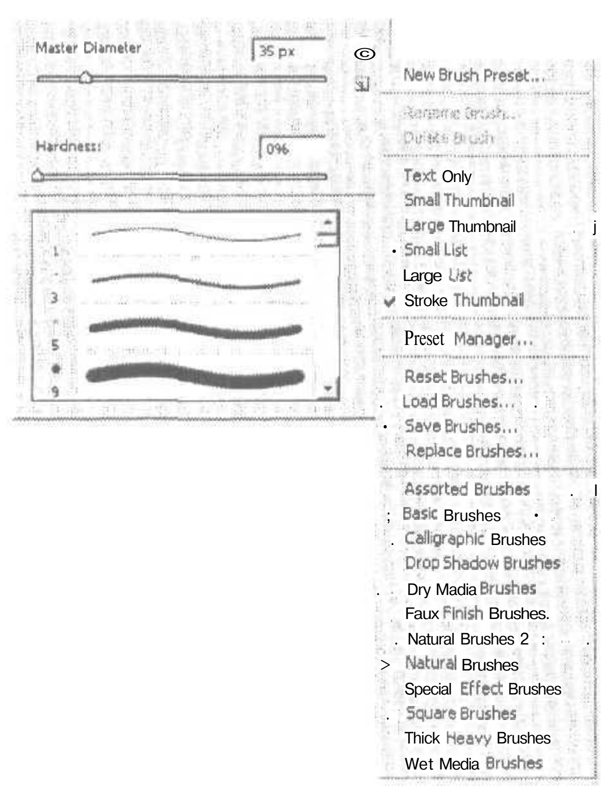


Рис. 1 .8. Диалоговое окно с параметрами инструмента Brush (Кисть) и его меню

Б поле Master Diameter (Основной диаметр), как можно догадаться из названия, задается диаметр используемой кисти в пикселах. Раньше он назывался просто Diameter, но усложнение инструментария кистей Photoshop CS привело к появлению диаметра разброса и других, поэтому название параметра было сменено. Минимальный диаметр для кисти — 1 пиксел, максимальный — 2500.

Hardness (Жесткость). В этой настройке пользователь определяет, насколько у кисти должны быть мягкие края. Жесткая кисть по рисунку полностью соответствует своему радиусу и цвету, мягкая имеет зону частично прозрачных пикселов по краям.

Под полем Master Diameter показаны варианты загруженных кистей, из которых можно выбирать. Все возможные варианты будут открыты не сразу — чтобы увидеть их, нужно открыть меню, нажав кнопку со стрелкой в правом верхнем углу окна настроек (см. рис. 1.8).

Рассмотрим это меню подробнее. Команда New Brush (Создать кисть) служит для того, чтобы сохранить активные настройки в виде кисти в наборе. Следует помнить, что кисти хранятся в виде файлов с расширением abr, поэтому сохранение какой-либо кисти ведет к изменению имеющихся файлов. Вообще, для этих целей лучше использовать новую возможность Photoshop, описанную ранее, - элемент Tool Presets (Установки инструментов) панели параметров.

В нижнем разделе меню отображены имеющиеся наборы кистей. Какие это кисти, можно легко понять из названий, например Square Brushes — квадратные кисти, незаменимый инструмент при работе. Кроме того, в Интернете и на прилагающемся к книге компакт-диске вы можете найти дополнительные наборы кистей. В Photoshop также имеется возможность создавать кисти произвольных размеров, узнать об этом подробнее вы сможете из примеров.

Продолжим описание настроек кисти, доступных в панели параметров.

- Mode (Режим наложения). Режимы наложения пикселов для инструмента. Их достаточно много, как с ними работать и в каких случаях применять, вы поймете по ходу изучения примеров. А сейчас можно просто перебрать варианты, посмотрев, как меняется при этом результат.
- Opacity (Непрозрачность). Задает непрозрачность пикселов.
- Flow (Плотность). Этот параметр весьма похож на предыдущий. Однако отличие состоит в том, что непрозрачность — это постоянное свойство. Если вы проведете кистью по уже нанесенному цвету с непрозрачностью 10 %, то он так и останется непрозрачным на 10 %. Параметр Flow (Плотность), напротив, имитирует реальную краску, учитывая плотность ее нанесения (толщину слоя). Если вы второй раз проведете по цвету, для которого установлена плотность 10 %, то он станет уже более плотным, близким к 20 %.
- Airbrush Capabilites (Возможности аэрографа). Переводит кисть в режим аэрографа для имитации разбрызгивания краски из баллончика. Ранее аэрограф был отдельным инструментом, но в Photoshop CS, как мы видим, он слился с кистью.

Clone Stamp (Штамп) — один из самых интересных и полезных инструментов, незаменимый при фотомонтаже. Действует он так: вы указываете мышью (с нажатой клавишей Alt), из какого места на изображении перерисовывать, а затем просто водите кистью в том месте, где необходимо повторить выбранный фрагмент. Можно, например, всего за несколько секунд нарисовать человеку третий глаз (рис. 1.9).

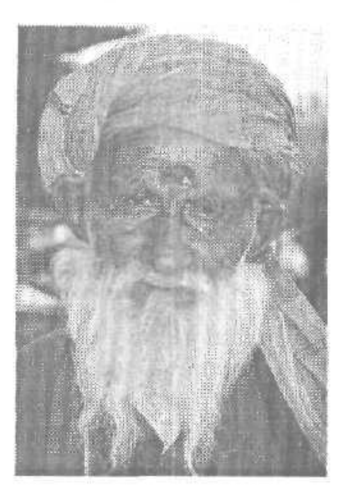


Рис. 1.9. Использование штампа

Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — настройки размера и прочих параметров кисти инструмента;
- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов при применении данного инструмента;
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность накладываемого изображения. Применяется во многих случаях, поэтому лучше поэкспериментировать с этим параметром, чтобы «почувствовать» его;
- Flow (Плотность). Настройка режима рисования, учитывающего плотность нанесения краски;
- Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа). Рисовать штампом, используя в качестве кисти аэрограф;
- Aligned (С выравниванием) — этот параметр задает способ переноса клонируемого фрагмента. Если этот флажок установлен, то копирование фрагмента происходит непрерывно, то есть прерывание рисования (отпускание кнопки мыши) не вызывает разрыва фрагмента. Если сброшен, то при каждом нажатии кнопки мыши начинается новая копия;
- Use All Layers (Использовать все слои) — название говорит само за себя. Если установлено это значение, инструмент Stamp (Штамп) игнорирует наличие слоев и копирует все видимое.

Pattern Stamp (Фигурный штамп) — интереснейший инструмент, правда, полезный не настолько, насколько интересный. Позволяет рисовать текстурой. В Photoshop есть готовые текстуры, но их не так много. Этим же инструментом можно рисовать сложные по цветовым компонентам поверхности — человеческую кожу, песок и т. д. Параметры:

- Brush (Кисть) — настройки размеров и прочих параметров кисти инструмента;
- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов при применении данного инструмента;
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность накладываемого изображения;
- Flow (Плотность). Настройка режима рисования, учитывающего плотность нанесения краски;
- Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа). Рисовать фигурным штампом, используя в качестве кисти аэрограф;
- Pattern (Образец) — определяет, какую текстуру использовать в качестве «краски». Используя этот раскрывающийся список, вы можете загружать разные палитры (файлы палитр имеют расширение pat);
- Aligned (С выравниванием) — определяет способ переноса клонируемой области;
- Impressionist (Импрессионизм). Если этот параметр установлен, то текстура значительно упрощается за счет перевода в широкие области одного цвета. На рис 1.10 показан исходный вид текстуры и результат применения параметра Impressionist (Импрессионизм).

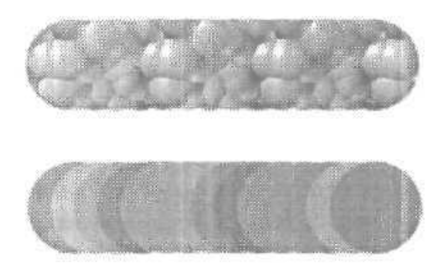


Рис. 1.10. Вверху — обычное рисование текстурой, внизу — после включения параметра Impressionist (Импрессионизм)

History Brush (Кисть состояния) — позволяет рисовать из любого места истории (порядок действий, сохраненный в виде последовательности картинок и редактируемый при помощи палитры History (Протокол)). Если вы применили к своему изображению целый ряд модификаторов, а затем захотели вернуть маленький фрагмент в исходный вид, то вам незачем менять все изображение, Правда, таких ситуаций почти никогда не возникает. Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — настройки размеров и прочих параметров кисти инструмента.
- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов при применении данного инструмента.
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность накладываемого изображения.
- Flow (Плотность). Настройка режима рисования с учетом плотности слоя краски.
- Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа). Рисовать штампом, используя в качестве кисти аэрограф.

Art History Brush (Художественная восстанавливающая кисть) - этот инструмент тоже нельзя назвать часто используемым, но иногда он действительно выручает. Восстанавливает состояние изображения из снимка истории, но в отличие от предыдущего инструмента позволяет применять различные художественные эффекты. Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — настройки размеров и прочих параметров кисти инструмента.
- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов при применении данного инструмента.
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность накладываемого изображения,
- Style (Стиль) — способ применения инструмента. Основной параметр — Art Brush (Художественная кисть).
- Area (Площадь) — область применения кисти. Именно на эту площадь будут раскидываться мазки.
- Spacing (Интервалы) — расстояние между мазками.
- Tolerance (Допуск) — новый параметр, появившийся в Photoshop CS. Если значение допуска равно нулю, то будет видоизменяться любая область, попавшая в зону действия инструмента. Чем больше значение допуска, тем более жесткие требования предъявляются к соответствию цветов области цвету переднего плана (Foreground Color).

Eraser (Ластик) — один из самых полезных и часто используемых инструментов. Позволяет удалять излишки наших художеств с изображения. Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — настройки размеров и прочих параметров кисти инструмента,
- Mode (Режим) — режим работы инструмента. Имеет три варианта:
  - Paintbrush (Кисть) — основной и наиболее часто применяемый. Подходит для большинства случаев;
  - Pencil (Карандаш) — необходим, если требуется очень тонкое стирание;
  - Block (Блок) — идеально подходит для случаев, когда необходимо стереть область прямоугольной формы. Не имеет изменяемых размеров, поэтому масштабирование можно проводить только за счет увеличения или уменьшения просматриваемой области изображения.
- Opacity (Непрозрачность) — очень интересный параметр в интерпретации данного инструмента. Не удаляет стираемый фрагмент изображения, а делает его непрозрачным на указанное количество процентов.
- Erase to History (Стирать в историю) — невероятно полезная настройка. Попробуйте воспользоваться инструментом без нее. В результате у вас будет стерто все до цвета заднего плана. А что, если необходимо стереть лишнее, но исходное изображение трогать не стоит? Тогда и приходит на помощь этот замечательный параметр. В результате установки этого параметра стирание производится до исходного изображения, а не до цвета заднего плана, и это на одном слое!

Background Eraser (Фоновый ластик) — ластик, предназначенный для отделения объекта от фона. Действует на основе цветовой выборки — удаляет все цвета, которые попали под указатель мыши. Например, если вам нужно оставить только черный контур в раскрашенном изображении, этот инструмент подходит наилучшим образом. Параметры инструмента:

- Discontiguous (Несмежные). Аналогичен одноименному параметру инструмента Magic Wand (Волшебная палочка): пикселы, соответствующие по цвету пикселам, попавшим в зону действия инструмента, будут удалены во всем изображении.
- Contiguous (Смежные). Будут удалятся только смежные с попавшими в зону действия инструмента пикселы.
- Find Edges (Найти края). Режим повышенной чувствительности к контрасту.
- Tolerance (Допуск). Задает допустимое отклонение цвета пикселов от образца.
- Protect Foreground Color (Защитить цвет переднего плана). В этом режиме не будут удаляться пикселы, имеющие цвет переднего плана (Foreground Color).
- Sampling (Выбор цвета). Метод действия ластика. Есть три варианта;
  - Continuous (Непрерывный). Режим, в котором стираемый цвет изменяется много раз в зависимости от изменения фона. Наиболее полезный режим, так как задний план редко бывает одноцветным;
  - Once (Однажды). Стираемый цвет определяется один раз — при первом щелчке на изображении;

> Background Swatch (Образец фона). Параметр, обратный по действию Protect Foreground Color (Защитить цвет переднего плана), — будут удаляться только те пикселы, цвет которых совпадает с установленным е данный момент цветом переднего плана.

Magic Eraser (Волшебный ластик) — некий гибрид обычного ластика (Eraser) и инструмента Magic Wand (Волшебная палочка). Результат действий такой же, как если бы мы сначала выделили область при помощи инструмента Magic Wand (Волшебная палочка), а затем инструментом Eraser (Ластик) или нажатием клавиши Delete удалили выделенное. Параметры инструмента:

- Tolerance (Допуск) — определяет, какие цвета включать в выделение. Так как этот параметр есть наследство инструмента Magic Wand (Волшебная палочка), то мы не будем повторять здесь его описание.
- Anti-Aliased (Сглаживание) — сглаживание неровностей краев.
- Contiguous (Смежные) — очень важная настройка. Вы указываете, выделять ли по цветовой близости только соседние пикселы или пикселы на всем изображении. Если необходимо, например, удалить только одно черное пятно, то нужно установить этот флажок и щелкнуть по пятну. Если же вы хотите удалить весь черный цвет с изображения, то этот флажок, наоборот, надо сбросить.
- Use All Layers (Использовать все слои) — распространяет действие данного инструмента на все слои.
- Opacity (Непрозрачность) — делает стираемое изображение непрозрачным на указанное количество процентов.

1.2.3. Инструменты заливки

Paint Bucket (Заливка) — применять этот инструмент приходится очень часто. Он выполняет простую функцию — заливает изображение цветом или текстурой. Параметры инструмента:

- Fill (Заливка) — определяет, что использовать в качестве «краски». Есть два варианта:
  - Foreground (Цвет переднего плана) — основной цвет.
  - Pattern (Образец) — заливать текстурой.
- Pattern (Образец) — узор для заливки.
- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов при применении данного инструмента.
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность заливки.
- Anti-aliased (Сглаживание) — смягчение неровностей краев заливки.
- Contiguous (Смежные) — эта настройка определяет, заливать ли по цветовой близости только соседние пикселы или пикселы на всем изображении.

Gradient (Градиент) — создает заливку с плавным переходом между двумя или несколькими цветами. Применяется очень часто, поэтому отличное владение данным инструментом есть обязательное условие эффективной работы в Photoshop CS. Параметры инструмента:



Если щелкнуть мышью на стрелке, то откроется палитра с вариантами градиента, которые можно также создавать и сохранять.

Окно редактирования градиента открывается по двойному щелчку мыши на списке образцов градиентной заливки (рис. 1.11).

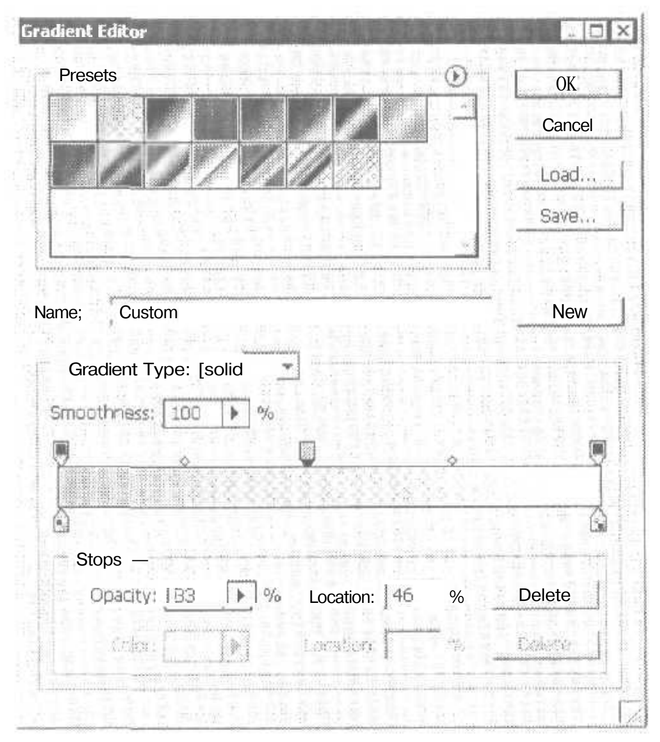


Рис. 1.11. Диалоговое окно настройки градиента

Перечислим параметры градиента, находящиеся в этом диалоговом окне.

- Раздел Presets (Предопределенные) содержит готовые градиенты. Их можно загружать командой Load (Загрузить) и сохранять командой Save (Сохранить). В стандартной поставке программы имеется шесть наборов самых разных градиентов, но все же чаще всего приходится их создавать самим.
- Name (Имя) — уникальное имя градиента. Если имя — «Custom», значит, это градиент с пользовательскими настройками.
- Gradient Type (Тип) — тип градиента. Есть два варианта: Noise (Шум) и Solid (Однородный цвет). Шум почти не используется, большинство задач решается при помощи однородных цветов.
- Smoothness (Сглаживание) — мягкость перехода цветов в градиенте.

Бегунки прозрачности (располагаются над цветовой полосой) ограничивают прозрачность градиентной заливки. Вообще при создании и редактировании градиента приходится работать почти одними бегунками. Щелкнув мышью ло бегунку, вы увидите ограниченную зону его действия, которую можно изменять. Можно

использовать любое количество бегунков; чтобы поставить новый, достаточно щелкнуть в зоне их размещения правой кнопкой мыши.

Переход между цветами обозначается ограничителем, расположенным под цветовой полосой. Под полосой также находятся указатели средних точек, представленные в виде небольших ромбов. Каждая из этих точек указывает на то место, в котором соседние цвета смешиваются в одинаковых пропорциях. Изменяя положение цветовых ограничителей и средних точек, добавляя новые либо удаляя ненужные, вы сможете создать необходимый градиент. Добавить цветовой ограничитель можно, щелкнув мышью в необходимом месте вдоль нижней части цветовой полосы. На месте щелчка появится новый цветовой указатель, а между новым ограничителем и соседними — маркеры средних точек. Появившийся цветовой маркер является активным, и вы сразу можете указать его цвет, выбрав его в цветовой палитре.

Если же необходимо удалить ненужный цветовой ограничитель, просто передвиньте его за пределы полосы с цветовыми переходами. Ограничитель исчезнет, а цветовая полоса преобразуется в соответствии с новыми условиями. При необходимости скопировать цветовой маркер, не удаляя его, следует перетащить его мышью при нажатой клавише Alt. Можно перемещать указатели при помощи мыши либо, сделав их активными, указать числовое значение в поле Location (Положение).

Имейте в виду, что если вы используете числовое позиционирование цветовых ограничителей, то значение 0 % соответствует крайнему левому положению, а 100 % — крайнему правому. Эти позиции абсолютны на полосе цветов и не изменяются при добавлении новых цветовых ограничителей. Совсем иначе обстоит дело при числовом задании указателей средних точек. В этом случае значение 50 % соответствует среднему положению между двумя соседними цветовыми ограничителями, 0 % — положение над левым ограничителем, 100 % — над правым. Таким образом, положение средних точек задается относительно цветовых указателей, а не цветовой полосы, При изменении цветовых ограничителей Photoshop автоматически перемещает отметку средней точки, сохраняя ранее заданные пропорции.

Если ваши цветовые ограничители или указатели средних точек находятся слишком близко друг к другу, то вы можете использовать клавишу Tab для перехода между ними.

Вид градиента задается пятью кнопками в панели параметров (рис. 1.12).



Рис. 1.12. Виды градиента

- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов в градиенте.
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность градиента.
- Dither (Разбавление цвета) — имитировать большее количество цветов.
- Reverse (Обратный порядок) — геометрически перевернуть градиент.
- Transparency (Прозрачность) — использовать или нет прозрачность.

1.2.4. Инструменты коррекции изображения

Blur (Размытие) — инструмент для размытия (то есть уменьшения контрастности) участка изображения. Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — применяемая кисть.
- Mode (Режим изменения) — режим изменения пикселов при размытии. Аналогичен режиму наложения пикселов в инструментах рисования.
- Strength (Сила) — эффективность инструмента.
- Use All Layers (Использовать все слои) — распространяет действие инструмента на все слои.

Sharpen (Резкость) — действует противоположно предыдущему инструменту — увеличивает контрастность области. Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — применяемая кисть.
- Mode (Режим изменения) — режим изменения пикселов при увеличении контрастности.
- Strength (Сила) — эффективность инструмента. Чем выше это значение, тем быстрее происходит увеличение контрастности.
- Use All Layers (Использовать все слои) — распространяет действие данного инструмента на все слои.

Smudge (Палец) — инструмент, создающий эффект, похожий на размазывание пальцем еще не высохшей краски на полотне. Параметры:

- Brush (Кисть) — применяемая кисть.
- Mode (Режим наложения) — режим изменения пикселов в обрабатываемой области.
- Strength (Сила) — эффективность инструмента.
- Use All Layers (Использовать все слои) — распространяет действие инструмента на все слои.
- Finger Painting (Рисование пальцем) — при установке этого флажка инструмент в корне меняет свое действие: если раньше он размазывал уже имеющееся изображение, то сейчас начинает рисовать основным цветом.

Dodge (Осветлитель) — изменение яркости пикселов в сторону увеличения, что приводит к осветлению изображения. Параметры:

- Brush (Кисть) — применяемая кисть.
- Range (Диапазон) — определяет, к какому виду пикселов по яркости применять воздействие: теням (Shadows), средним тонам (MidTones), светам (Highlights).
- Exposure (Экспозиция) — эффективность инструмента.
- Airbrush (Аэрограф) — работать в режиме аэрогрофа.

Burn (Затемнитель) — инструмент, обратный по действию предыдущему. Имеет абсолютно такие же параметры, поэтому мы не будем их повторять.

Sponge (Губка) — инструмент, изменяющий насыщенность цвета в редактируемой области. Параметры инструмента:

- Brush (Кисть) — применяемая кисть.
- Mode (Режим) — направление изменения насыщенности цвета: уменьшение (Desaturate) или увеличение (Saturate).
- Flow (Плотность) — параметры рисования с учетом плотности нанесения краски.
- Exposure (Экспозиция) — эффективность инструмента.

1.2.5. Инструменты ввода текста, создания контуров и фигур

Type (Текст) — этому инструменту посвящен раздел 1.9.

Pen (Перо) — этот инструмент со всеми его разновидностями рассмотрен в разделе 1.10.

Rectangle (Прямоугольник) — данный инструмент и все другие инструменты его группы подробно рассмотрены в разделе 1.10.

1.2.6. Инструменты для вставки пометок

Notes (Пометка) — инструмент, предназначенный для создания текстовых пометок в работах. Они не являются частью изображения, но будут включены в PSD-файл. В основном это необходимо для работы в группах, чтобы обмениваться мнениями и комментариями. Параметры инструмента:

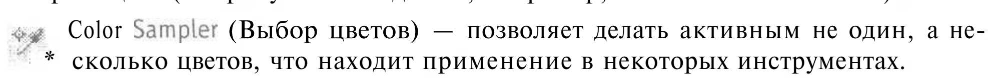
- Author (Автор) — имя или псевдоним автора комментария.
- Font (Шрифт) — шрифт, используемый при написании комментария.
- Size (Размер) — размер используемого шрифта.
- Color (Цвет) — цвет пометки.

Audio Annotation (Аудиозапись) — инструмент, схожий с предыдущим, только пометка создается не в текстовом, а в звуковом виде. Разумеется, для этого необходимо иметь микрофон. Имеющиеся настройки совпадают с настройками Notes (Пометка).

1.2.7. Измерительные инструменты

Eyedropper (Пипетка) — очень часто применяемый инструмент. Позволяет сделать цветом переднего плана (Foreground Color) цвет того пиксела, на котором вы щелкаете этим инструментом. Удобная особенность: при работе любым инструментом рисования достаточно нажать и удерживать клавишу Alt, чтобы он перешел в режим пипетки. Основной параметр пипетки, Sample Size (Размер образца), задает размер площади, которая анализируется при определении цвета. Если выбрано значение Point Sample (Точка), то цвет берется из одной точки,

иначе — округляется цветовое значение пикселов на указанной площади. Это достаточно полезно, так как не всегда в сложном изображении можно точно выбрать цвет (попробуйте это сделать, например, на человеческой коже).



Color Sampler (Выбор цветов) — позволяет делать активным не один, а несколько цветов, что находит применение в некоторых инструментах.

Measure (Линейка) — используется для измерения расстояний и углов.

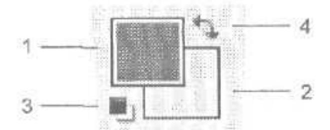
1.2.8. Инструменты управления просмотром

Hand (Рука) — позволяет двигать изображение в пределах экрана. Удобнее использовать в клавиатурном варианте, удерживая нажатой клавишу «Пробел». Делать это можно и при работе с любым другим инструментом.

Zoom (Масштаб) — масштабирование изображения. Гораздо удобнее пользоваться клавиатурным эквивалентом этого инструмента — сочетаниями клавиш Ctrl+«+» (увеличить) и Ctrl+«-» (уменьшить) либо палитрой Navigator (Навигатор).

1.2.9. Инструменты выбора цветов и режима работы

Выбор основных цветов — при помощи данного инструмента назначаются основные цвета изображения. То же самое можно проделать через палитры Color (Синтез) и Swatches (Каталог). Для удобства элементы данного инструмента на рисунке пронумерованы.



1. Set Foreground Color (Установить цвет переднего плана).
2. Set Background Color (Установить цвет заднего плана).
3. Default Foreground and Background Colors (Установить цвета по умолчанию), Цветом переднего плана становится черный, цветом заднего плана — белый,
4. Switch Foreground and Background Color (Поменять местами цвета переднего и заднего плана).

Edit in Standart Mode (Работать в обычном режиме) — все инструменты работают так, как и должны работать по своему назначению.

Edit In Quick Mask Mode (Редактировать быструю маску) — что такое быстрая маска, читайте в разделе 1.11.

На этом обзор инструментов основной палитры закончен. Мы не стали приводить примеры применения данных инструментов, так как практическая часть книги целиком состоит из примеров реального использования возможностей Photoshop CS.

1.3. Главное меню

1.3.1. Меню File (Файл)

Это наиболее важное меню, так как с него начинается и им заканчивается любая работа. Правда, если работать правильно (с точки зрения авторов), TCI видеть его почти не приходится — все функции, заложенные в меню File (Файл), как правило, можно выполнить при помощи клавиатурных сокращений, получив тем самым выигрыш во времени.

New (Создать)

Используется для создания нового файла. Рассмотрим вызываемое этой командой диалоговое окно (рис. 1.13),

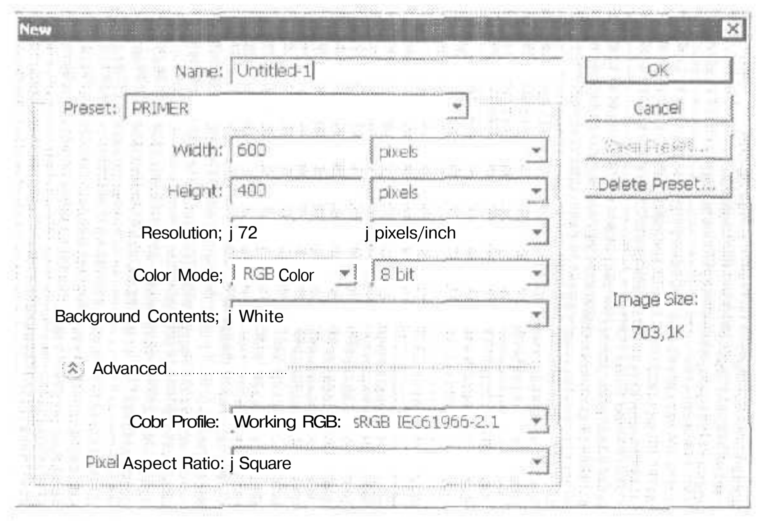


Рис. 1.13. Диалоговое окно создания нового файла

- Name (Имя) — имя будущего файла. Чаще всего этот параметр не изменяют, а назначают файлу имя уже при сохранении. Почти всегда к одному итоговому изображению ведет несколько промежуточных файлов, и давать им имена - это лишняя трата времени,
- Preset (Установки) — некоторые наиболее часто используемые размеры, такие как А4, А5, 640x480 и другие, в том числе, заданные пользователем.
- Save Preset (Сохранить установки) и Delete Preset (Удалить установки). Этими кнопками можно сохранить свои настройки в выпадающем меню Preset (Установки) либо удалить их из него.
- Width (Ширина) и Height (Высота) — ширина и высота будущего изображения. Обратите внимание на то, что эти параметры вы можете задавать в разных единицах.
- Resolution (Разрешение) — разрешение изображения. Как правило, используется значение 72 пиксела на дюйм, как наиболее удобное при работе.

- Mode (Режим) — цветовой режим нового изображения. Варианты:
  - Bitmap (Битовый). Используется только два цвета — абсолютно черный и абсолютно белый. Можно применять при создании таких изображений, которые должны сохранять наглядность при плохом качестве печати. Пример — логотип на бланке фирмы;
  - Grayscale (Полутоновое). В этой цветовой модели используется состоящий из 255 цветов переход от черного к белому. Идеален для изображений, которые будут применены в черно-белом режиме (например, будут напечатаны в газете);
  - RGB. Как правило, работать приходится именно в этой цветовой схеме, которая позволяет реализовать все видимые человеческим глазом цвета;
  - CMYK. Если изображение предназначается для печати в типографии, то лучше делать его в этой цветовой схеме. CMYK включает в себя только те цвета, которые могут быть реализованы при печати;
  - Lab Color. Цветовая схема, альтернативная RGB. Иногда достаточно удобна при редактировании каналов;
  - 8 bit или 16 bit. Задается глубина цвета для некоторых режимов. Photoshop CS уже полноценно поддерживает 16-битный цвет, правда, областей его применения пока не так много - везде хватает стандартных 8 бит. Поэтому, если техническим заданием не предусмотрено иное, из этих двух вариантов стоит выбрать 8 бит - и компьютеру меньше нагрузка, и совместимость файлов выше.
- Background Contents (Цвет фона). Задается, чем будет залито изображение после создания.
  - White (Белый цвет). Использовать белый цвет для фона создаваемого изображения. Используется в большинстве работ;
  - Background Color (Цвет заднего плана). Использовать для фона цвет заднего плана;
  - Transparent (Прозрачная основа). Прозрачный задний план. Применяется очень часто, особенно при адаптации изображений к Интернету.
- Advanced (Расширенные настройки). Тут находятся параметры, необходимые лишь редким профессионалам:
  - Color Profile (Цветовой профиль). Определяется цветовой профиль, в котором будет создано изображение. Если параметр не определен, всегда используются настройки по умолчанию;
  - Pixel Aspect Ratio (Пропорции пикселов). Одна из новых возможностей Photoshop CS — поддержка неквадратных пикселов. Это нужно в случае экспорта изображения для использования в широкоформатном телевидении или видео, где точка представляет собой прямоугольник,

Клавиатурное сокращение для команды New (Создать) — Ctrl+N.

Open (Открыть)

Открытие графического файла. Photoshop открывает все международные растровые форматы, и поэтому список поддерживаемых файлов у него просто огромный.

Эту команду можно вызвать двойным щелчком мыши по пустому месту в окне программы.

Open As (Открыть как)

Эта команда открывает файл в указанном формате вне зависимости от его расширения. В некоторых случаях, например, при переносе файлов с одной платформы на другую, это просто необходимо.

Open Recent (Открыть последний)

Выбрав эту команду, вы увидите список из нескольких файлов, которые были открыты последними. Очень удобно, если вы несколько дней работаете над одним и тем же изображением. Как настроить количество файлов в этом списке, вы можете узнать в разделе 1.5.

Edit In Image Ready (Редактировать в Image Ready)

Открывает активное изображение в программе Image Ready, предназначенной для подготовки веб-графики и сайтов.

Browse (Обзор)

Открывает встроенный обозреватель файлов. Он подробно описан в разделе 1.14.

Close (Закрыть)

Закрыть активный файл. Как в любом Windows-приложении, для закрытия файла достаточно просто нажать крестик в верхнем правом углу окна документа.

Close All (Закрыть все)

Закрыть все открытые в Photoshop файлы. Сама программа при этом остается активной.

Save (Сохранить)

Сохранить изменения файла. Если открытый файл уже существует на жестком диске, то эта команда просто сохраняет изменения в нем. В том случае, когда вы работаете с новым файлом, открывается диалоговое окно сохранения (рис. 1.14).

- Format (Формат). Формат, который будет использоваться для сохранения файла. Если вы хотите сохранить многослойное изображение с идеальным качеством для последующей работы с ним в Photoshop, то необходимо использовать формат PSD. Его достоинство — возможность сохранить не только изображение, но и почти все, что есть и работе, а именно слои, каналы, комментарии. В том случае, если необходимо оптимизировать изображение для использования в Интернете, обратитесь к форматам JPEG или PNG для фотографических изображений с тонкими, реалистичными цветовыми переходами и GIF для контрастных, малоцветных рисунков.
- As a Copy (Сохранить копию). Сохраняется только видимая часть изображения, без дополнительных каналов и вспомогательных элементов. Применяется в том случае, если вы довольны результатом и в ваши планы не входит переделывать изображение.

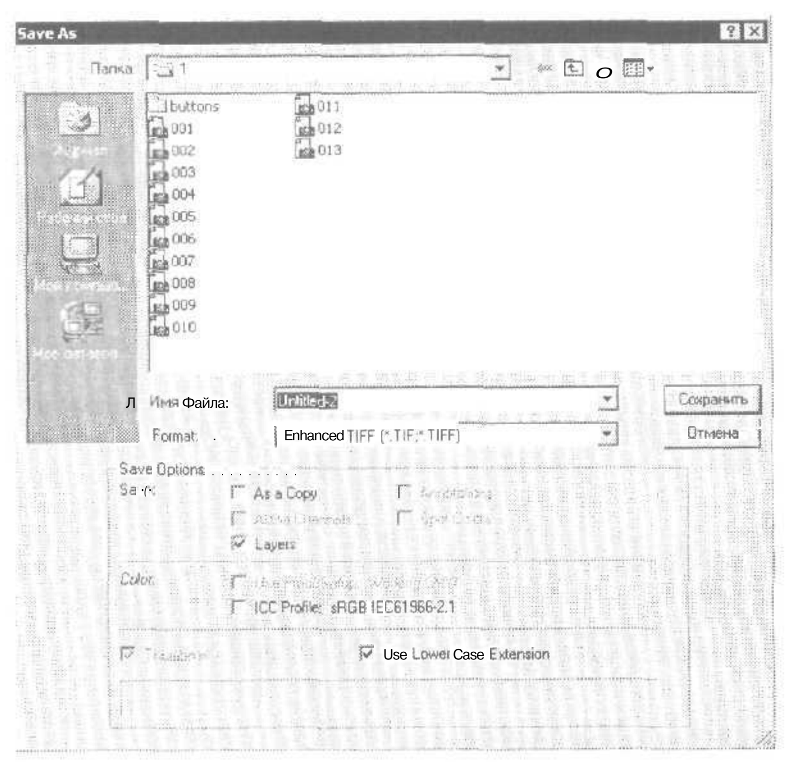


Рис. 1.14. Диалоговое окно сохранения файла

- Alpha Channels (Альфа-каналы). Сохранять альфа-каналы в файле.
- Layers (Слои). Сохранять слои в файле.
- Annotations (Комментарии). Сохранять комментарии в файле.
- Spot Colors (Заказные цвета). Сохранять так называемые заказные цвета.
- Use Proof Setup (Использовать настройки профиля). Использовать при сохранении цветовые настройки пользователя.
- ICC Profile (Профиль). Определяет, в каком стандарте той или иной цветовой схемы сохранять файл. Если вы не профессионал, то лучше эту настройку вообще не изменять.

Save As (Сохранить как)

Команда Save (Сохранить) не позволяет сохранить открытый (не новый!) файл под другим именем или в другом формате — Photoshop запишет изменения в старый файл и не покажет вам диалоговое окно сохранения. В такой ситуации и необходима команда Save As (Сохранить как). Эта команда позволяет сохранять уже существующие файлы под другим именем. Отличий от Save (Сохранить) в окне настроек нет,

Save Version (Сохранить вариант)

Настройка необходима в связи с появлением в составе Adobe Creative Suite программы Adobe Version Cue, позволяющей организовывать совместную работу

с файлами в составе рабочей группы, обеспечивая максимальную совместимость. Сохраняет текущую версию файла, с которым и оперирует Version Cue.

Save For Web (Сохранить для Веб)

Сохранить изображение оптимизированным для Интернета. В диалоговом окне, которое открывается при выборе этой команды, можно настроить параметры сжатия JPEG, чтобы файл занимал как можно меньше места при качественном внешнем виде. Также есть неплохой инструментарий экспорта в формат GIF. Б общем, достаточно полезный инструмент для тех, кто занимается веб-дизайном.

Revert (Вернуть)

Отменяет все произведенные вами действия, возвращая изображение к исходному виду. Очень полезная функция, поэтому у нее даже есть отдельная функциональная клавиша — F12.

Place (Место)

Используется для пакетирования изображений, в основном для создания многостраничных PDF-файлов. Работать с этим инструментом можно только тогда, когда у вас уже есть сохраненный PDF-файл или другой пакетный файл (любое изображение можно сохранить в формате PDF командой Save As (Сохранить как)).

Online Services (Сетевые службы)

Очень полезная возможность. Позволяет пользоваться различными сетевыми службами, предоставляющими различные возможности — в частности, распечатку изображений с последующей пересылкой вам по почте[1].

Import (Импорт)

Применяется для импортирования изображений из PDF-файлов, а также изображений, полученных со сканеров и цифровых фотоаппаратов.

Export (Экспорт)

Экспортирование. В стандартной поставке возможности этой команды ограничены передачей контуров в редактор векторной графики Adobe Illustrator.

Manage Workflow (Менеджер рабочей группы)

Новая для Photoshop возможность создания рабочей группы из нескольких пользователей, даже в разных концах света. Пока эта возможность не нашла широкого применения, поэтому мы не станем ее касаться.

Automate (Автоматизировать)

Эта команда содержит очень полезные возможности, поэтому ей отведен целый раздел 1.7.

[1] В ближайшее время аналогичные службы предполагается создать и в России. — *Примеч. ред.*

Scripts (Скрипты)

Меню работы со скриптами. Скрипты (или сценарии) — это новое для Photoshop мощное средство автоматизации. Правда, писать их чрезвычайно сложно, поэтому можете поискать в Интернете готовые сценарии, которые могут быть полезны в работе.

File Info (Инфо)

Команда предназначена для того, чтобы пользователь мог сохранить в своих файлах дополнительную информацию о них. Достаточно полезна, если приходится работать с большим количеством файлов. Главным новшеством версии CS стала поддержка EXIF-данных, то есть, информации о параметрах съемки, сохраняемой цифровыми камерами, например фокусного расстояния, выдержки, диафрагмы и т. п[1].

Versions (Варианты)

Параметр позволяет оперировать различными версиями файла.

Page Setup (Параметры страницы)

Эта команда позволяет задать основные настройки для страницы печати. Диалоговое окно Page Setup (Параметры страницы) показано на рис. 1.15. Обратите внимание па то, что многие из этих настроек зависят не от Photoshop, а от установленного в системе принтера и его драйверов. Все настройки достаточно просты и будут понятны любому, кто пользовался принтером, поэтому мы не станем па них останавливаться,

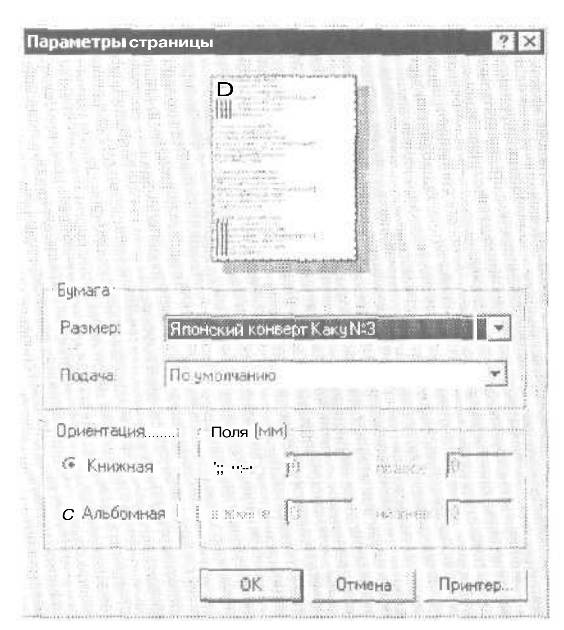
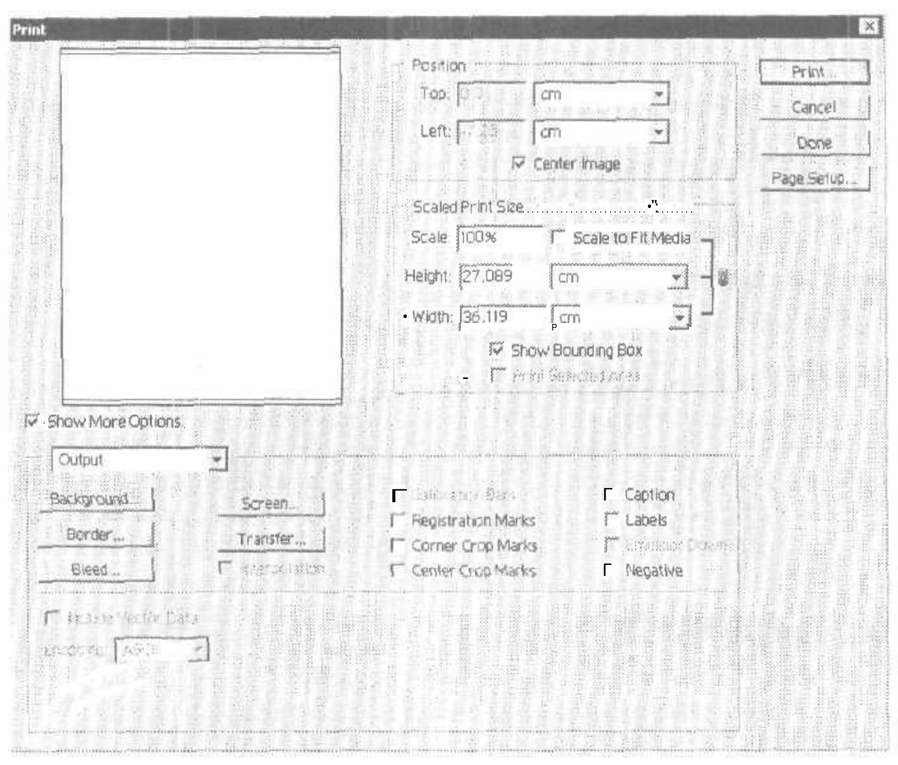


Рис. 1.15. Диалоговое окно Page Setup (Параметры страницы)

[1] В Photodhop 7 тоже есть эта возможность. — *Примеч.ред.*

Print With Preview (Печатать с просмотром)

Печать с возможностью предварительно задать параметры и увидеть результат их применения. Диалоговое окно Print (Печать), открываемое этой командой, показано на рис. 1.16.



Рис, 1.16. Диалоговое окно Print (Печать]

Описывать все параметры нет необходимости, так как разобраться с ними совсем несложно. Для начинающих пользователей небольшая подсказка — установите флажок Show Bounding Box (Показать рамку), и вокруг вашей картинки появится контур, при помощи которого можно изменять размеры изображения и его положение на бумаге. Если вы хотите сместить его в сторону, следует сначала сбросить флажок Center Image (Изображение по центру). Флажок Print Selected Area (Печатать выделенную область) позволяет напечатать предварительно выделенный фрагмент изображения — это необыкновенно полезное новшество Photoshop CS.

Print (Печать)

Распечатать изображение, используя настройки, сделанные с помощью команд Page Setup (Параметры страницы) и Print With Preview (Печатать с просмотром).

Print One Copy (Напечатать один экземпляр)

Назначение этой команды ясно из названия.

Jump To (Перейти в)

Открыть активный файл в другой программе. По умолчанию такая программа только одна — Image Ready 7.

Exit (Выход)

Завершить работу программы Photoshop CS.

1.3.2. Меню Edit (Редактирование)

В этом меню находятся некоторые команды, которые создатели Photoshop отнесли к основным командам редактирования.

Undo (Отмена)

Отменить последнее действие. Удобнее вызывать клавиатурным сокращением Ctrl+Z. При повторном нажатии Ctrl+Z отмененное действие возвращается,

Step Backward (Шаг назад)

Отменить одно действие. Отличие от предыдущей команды в том, что двойное применение Undo (Отменить) отменит отмену, а двойное применение Step Backwards (Шаг назад) отменит два последних действия, десятикратное — десять и т. д. Вызывать также лучше клавиатурным сокращением Alt+Ctrl+Z. Обратное действие выполняется командой Step Forward (Шаг вперед).

Fade (Ослабить)

Команда, позволяющая изменять эффект, полученный применением последнего инструмента. Если вы что-то нарисовали например кистью, и хотите отредактировать прозрачность или режим наложения пикселов в нарисованном, то единственный способ сделать это — использовать данную команду. Эта команда работает практически со всеми инструментами, что делает ее незаменимой в работе.

Cut (Вырезать)

Команда, действующая только *на* выделения. При ее использовании выделенная область будет удалена из изображения и помещена в буфер обмена. Вызывается клавиатурным сокращением Ctrl+X.

Copy (Копировать)

Команда, действующая только на выделенную область. Копирует ее в буфер обмена. Действует только на активный слой. Клавиатурное сокращение — Ctrl+C.

Copy Merged (Копировать слитое)

В отличие от Copy (Копировать), эта команда копирует выделенную область со всех слоев сразу.

Paste (Вставить)

Вставить изображение из буфера обмена. Почти всегда эту команду вызывают после Copy (Копировать), и эта последовательность является основой любого

фотомонтажа. Обратите внимание на то, что вставка изображения происходит на новом слое. Клавиатурное сокращение — Ctrl+V.

Paste Into (Вставить в)

Вставить изображение из буфера обмена как слон со слоевой маской. Слоевая маска используется для того, чтобы сделать работу с прозрачностью более гибкой. Подробнее об этом читайте в разделе 1.3.5.

Clear (Очистить)

Команда, очищающая содержимое выделения. Если она применяется на нижнем слое (Background), то область заливается цветом заднего плана, если на верхних, то выделенная область становится прозрачной. Очень похожа на команду Cut (Вырезать), но Cut; помещает выделенную область в буфер обмена, а Clear — стирает.

Check Spelling & Find and Replace Text (Орфография & Поиск и замена)

Стандартный для большинства Windows-программ, так или иначе связанных с обработкой текста, инструментарий проверки орфографии, а также поиска и замены фрагментов текста.

Fill (Заливка)

Заливка слоя или выделенной области. При выборе этой команды открывается диалоговое окно, показанное на рис, 1.17,

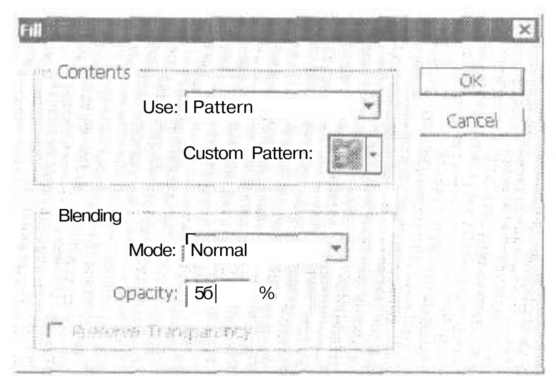


Рис. 1.17. Диалоговое окно Fill (Заливка)

Параметры заливки:

- Use (Стиль). Здесь вы определяете, чем заливать изображение. Есть следующие варианты: Foreground Color (Цвет переднего плана), Background Color (Цвет заднего плана), Pattern (Образец) и другие;
- Mode (Режим наложения). Режим наложения пикселов в закрашиваемой области;
- Opacity (Непрозрачность). Непрозрачность заливки;
- Preserve Transparency (Сохранять прозрачность). При установке этого флажка будет заменяться цвет пикселов, но их прозрачность не изменится.

Как правило, в большинстве случаев для заливки используется не данная команда, а инструмент Paint Bucket (Заливка) из палитры инструментов.

Stroke (Обвести)

Команда, позволяющая обвести выделение линией указанной толщины и цвета. После появления фигур (shapes) эта команда почти утратила свое значение. Диалоговое окно Stroke (Обвести) показано на рис 1.18.

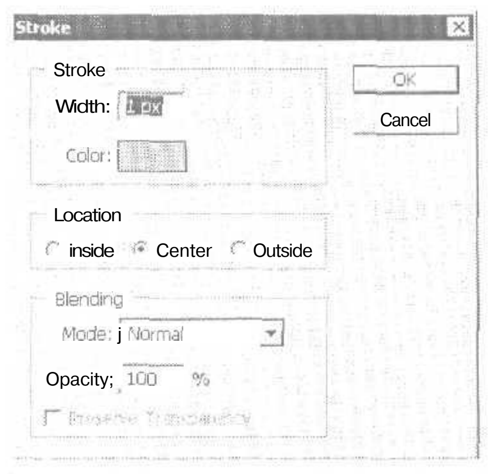


Рис. 1.18. Диалоговое окно Stroke (Обвести)

Параметры обводки:

- Width (Толщина) — толщина линии обводки;
- Color (Цвет) — цвет обводки;
- Location (Расположение) — определяет положение обводки относительно линии выделения;
- Mode (Режим наложения) — режим наложения пикселов;
- Opacity (Непрозрачность) — степень непрозрачности обводки;
- Present Transparency (Сохранять прозрачность) — позволяет сохранить без изменений прозрачность закрашиваемых пикселов,

Команды Free Transform (Свободное трансформирование) и Transform (Преобразовать)

Команды изменения геометрических размеров объекта. Подробно описаны в разделе 1.8.

Define Brush (Определить кисть)

С помощью данной команды любое изображение или прямоугольное выделение можно сохранить в качестве кисти и использовать в дальнейшем. Это дает широкие возможности при рисовании. Аналогичным образом команда Define Pattern (Определить образец) работает с образцами (текстурами), а Define Custom Shape (Определить фигуру) — с фигурами.

Purge (Очистить)

Команда, позволяющая удалить из памяти временную информацию. Применяется тогда, когда явно не хватает системных ресурсов и команды выполняются очень медленно. Возможные варианты:

- Undo (Отмена). Убрать из памяти последнюю отмену;
- Clipboard (Буфер обмена). Очистить содержимое буфера обмена;
- Histories (Протокол). При работе с Photoshop хранятся все действия, по умолчанию до двадцатого, чтобы всегда можно было исправить неточности работы. Нетрудно представить, сколько для этого требуется ресурсов, особенно если редактируемое изображение больших размеров. Это может стать причиной переполнения жесткого диска, если на нем мало свободного места;
- All (Очистить все),

Color Manager (Управление цветом)

Настройки цвета. Их лучше вообще не трогать, за исключением случая, когда вы — опытный профессионал, точно знающий, что он хочет получить.

Keyboard Shortcuts (Клавиатурные сокращения)

Очень полезное новшество Photoshop CS. С его помощью можно любому инструменту или пункту меню назначить любое клавиатурное сокращение. То есть, если, например, вы часто используете фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), то просто назначаете ему сочетание клавиш и вызываете в доли секунды.

Preset Manager (Менеджер предустановки)

Позволяет редактировать (загружать и удалять) имеющиеся в системе кисти, контуры, образцы, градиенты и т. д.

Preferences (Установки)

Настройки программы. Им посвящен раздел 1.5.

1.3.3. Меню Image (Изображение)

В данном меню содержатся команды, которые предоставляют возможность изменять целое изображение или выделенные области. Как показывает практика, обращаться к ним приходится почти в каждой работе.

Mode (Режим)

Вид иллюстрации и возможности ее редактирования определяются цветовым режимом (цветовой моделью), в котором она находится. С помощью данного раздела меню Image (Изображение) вы определяете режим редактируемого изображения. Возможны следующие варианты.

- Bitmap (Монохромный). Эта команда предназначена для перевода изображения в двухцветное, состоящее только из черных и белых пикселов. Для того чтобы она стала доступна, изображение нужно перевести в режим градаций серого (Grayscale). Закономерность распределения черных и белых пикселов можно установить в раскрывающемся списке Use (Использовать) диалогового

окна Bitmap (Монохромный) (рис. 1.19). В поле Output (Выходное) можно указать новое разрешение изображения, а его текущее значение выводится в поле Input (Входное).

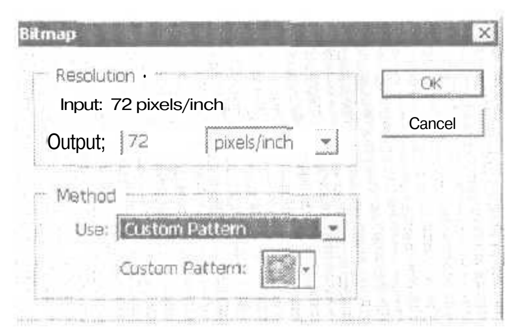


Рис. 1.19. Диалоговое окно Bitmap (Монохромный)

- Grayscale (Полутоновое). При переходе в этот цветовой режим вся информация о цветах, составлявших изображение, уничтожается. Если ваша работа должна быть напечатана, например в газете, то удобнее редактировать ее в данном режиме.
- Duotone (Дуплекс). Изображение из черно-белого переводится в n-цветное. Максимальное количество составляющих цветов — 4, минимальное — 1. Чаще всего такой режим применяется при подготовке изображения к полиграфическому изданию. Данный режим хорош тем, что в нем можно выбирать любые цвета в произвольном количественном соотношении. Диалоговое окно с настройками дуплексного режима показно на рис. 1.20.

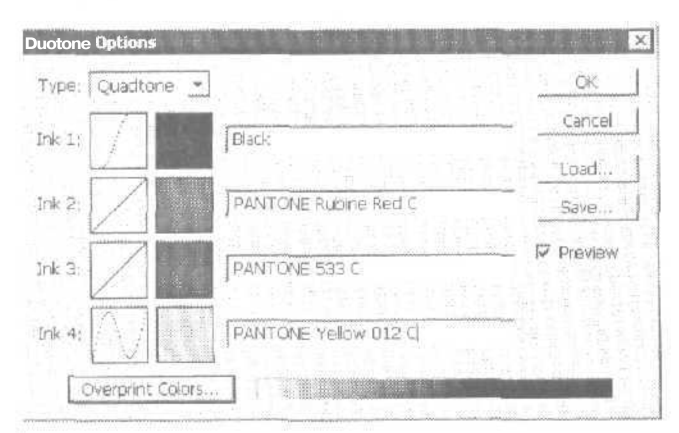


Рис. 1.20. Диалоговое окно команды Duotone Options (Параметры дуплекса)

- Index Color (Индексированные цвета). Применение данного режима возможно лишь в том случае, если ваше изображение находится в режиме RGB или Grayscale (Полутоновое). При выполнении данной операции оно теряет информацию о цветах, из которых состоит, за исключением нескольких основных цветов, количество которых определяете вы сами. Распространенный формат GIF существует именно в этом цветовом режиме.

- RGB Color (Цвета RGB). Модель, которая описывает реальные цвета и используется при их выводе на монитор. Она состоит из трех каналов: красного, зеленого и голубого. При увеличении яркости отдельных каналов яркость самого изображения также увеличивается,
- CMYK Color (Цвета CMYK) — модель, состоящая из четырех основных каналов: голубого, пурпурного, желтого и черного. При наложении цветов общее изображение, наоборот, темнеет. Чаще всего эта модель используется в полиграфии.
- Lab Color (Цвета Lab) — эта модель, как и RGB, состоит из трех каналов, однако строится она несколько иначе. L обозначает яркость (Lightness), а и b - цвета. Каналы a и b содержат информацию о цветах: а — от темно-зеленого до ярко-розового, b — от светло-синего до ярко-желтого.
- Multichannel (Многоканальный) — после выбора данного параметра связь между каналами пропадает и они начинают существовать независимо.
- 8 bits/channel (8 бит/канал) — режим, в котором каждый пиксел описывается 8 битами памяти, Это наиболее часто используемый режим, так как он сочетает хорошее качество изображения с достаточно легким «весом». Его поддерживает подавляющее большинство графических форматов.
- 16 bits/channel (16 бит/канал) — на каждый пиксел приходится 16 бит, что повышает качество изображения. Так как этот режим не поддерживается многими графическими форматами, им почти никогда не пользуются.
- Color Table (Цветовая таблица) — заменяет все цвета изображения на новые в соответствии с выбранной цветовой таблицей. Перед тем как выполнять эту команду, изображение необходимо перевести в режим индексированных цветов.

ВНИМАНИЕ

Изображения одного и того же содержания, находящиеся в режимах RGB и Grayscale (Полутоновое), после перевода в режим Color table (Цветовая таблица) будут отличаться друг от друга.

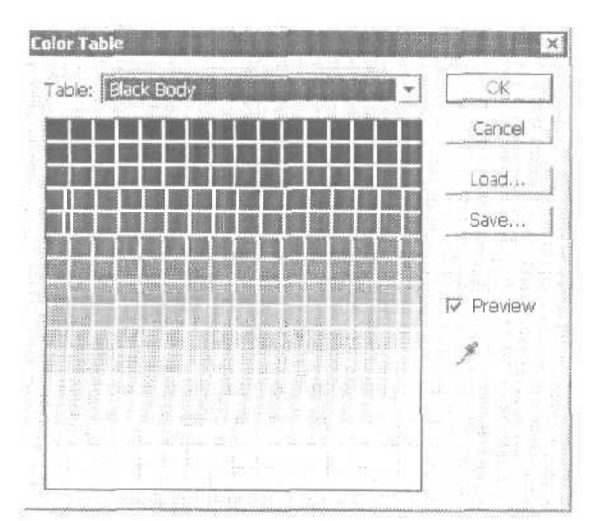


Рис. 1.21. Диалоговое окно Color Table (Цветовая таблица)

- Assign Profile (Назначить профиль) — согласование изображения с цветовым профилем.
- Convert to Profile (Конвертировать профиль) — позволяет конвертировать изображение в цветовой режим согласно какому-либо профилю.

Adjustments (Настройки)

Этот раздел меню Image (Изображение) содержит основные команды коррекции топа и яркости изображений.

- Levels (Ctrl+L, Уровни). Настройка уровней яркости. Можно редактировать все изображение или отдельные его составляющие (каналы). Передвигая маркеры либо задавая числовые значения (рис. 1.22), можно осветлять или затемнять некоторые области.

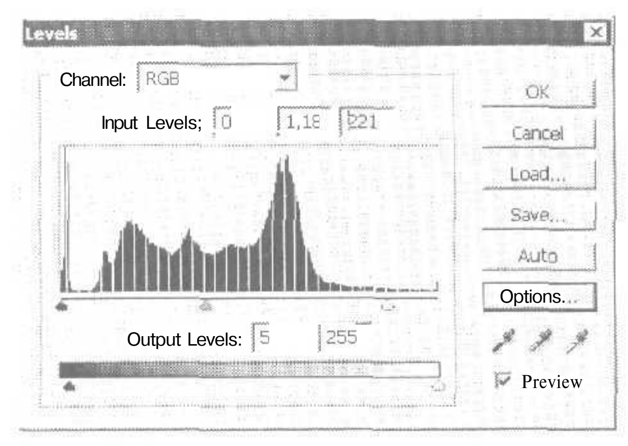


Рис. 1.22. Диалоговое окно Levels (Уровни)

- Auto Levels (Ctrl+Shift+L, Автоматическая коррекция уровней). Самые светлые пикселы преобразуются в белые, самые темные — в черные, тем самым в изображение добавляется больше насыщенных цветов.
- Auto Contrast (Alt+Ctrl+Shift+L, Автоматическая коррекция контраста). Увеличивает контрастность.
- Auto Color (Автоматическая цветокоррекция). Настраивает насыщенность цветов автоматически. Работает достаточно неудачно.
- Curves (Ctrl+M, Кривые). Это еще одна команда коррекции цвета и яркости, однако в отличие от команды Levels (Уровни) обладающая большим диапазоном действия. Подробнее о ее применении можно узнать из раздела 1.6.
- Color Balance (Ctrl+B, Цветовой баланс). Позволяет настраивать соотношение между цветами изображения. То же самое можно проделать и с помощью тоновых кривых, но тогда придется работать с отдельными каналами, что зачастую является бесполезной тратой времени и сил.
- Brightness/Contrast (Яркость/Контраст) — очень удобная команда, так как она позволяет изменять яркость и контрастность на всем изображении, не изменяя при этом цветов (рис. 1.23).

Рис. 1.23. Диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

- Hue/Saturation (Ctrl+U, Цвет/Насыщенность). Используя данную команду, можно изменять тон, насыщенность и яркость отдельных цветовых составляющих изображения (рис. 1.24). Редактируемый цвет выбирается в списке Edit (Изменить). Передвигая маркер Hue (Тон), вы перемещаетесь по цветовому кругу, который состоит из последовательно расположенных красного, оранжевого, желтого, зеленого, синего и фиолетового цветов. Установив флажок Colorize (Тонирование), вы превратите изображение в двухцветное. Оно будет состоять из белого и еще одного, по выбору, цвета.

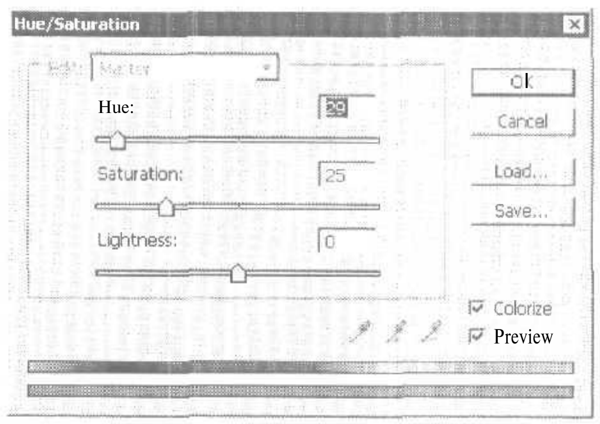


Рис. 1.24. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

- Desaturate (Ctrl+Shift+U, Убрать насыщенность). Превращает изображение в серое. Однако, в отличие от перевода в режим Grayscale (Полутоновое), сохраняет три цветовых канала.
- Match Color (Подбор цвета). Новый инструмент, появившийся только в Photoshop CS. Позволяет настраивать цвета, выбирая в качестве образца любое изображение, канал или слои. Авторы советуют новичкам не обращать внимания на этот инструмент — он очень сложен, и нужен только профессионалам в области цветокоррекции.
- Replace Color (Заменить цвет) — позволяет заменить выбранный цвет на любой другой (рис. 1.25). Сначала в окне просмотра изображения выбирается цвет, а затем при помощи настроек, аналогичных тем, которые расположены в окне Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), можно подобрать ему замену.
- Selective Color (Избранные цвета) — не только заменяет выбранный для редактирования цвет, но и видоизменяет все другие цвета, в состав которых он входит.

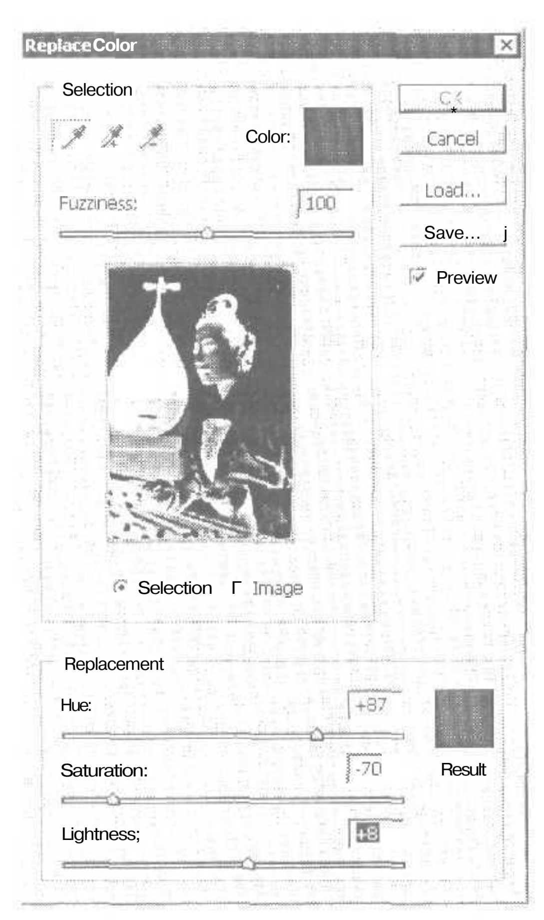


Рис. 1.25. Диалоговое окно Replace Color (Заменить цвет)

- Channel Mixer (Смеситель каналов) — разбивает изображение на три составляющие, соответствующие каналам RGB, которые, однако, не являются независимыми полутоновыми изображениями, а неразрывно связаны с исходным. Выбирая одну из них, можно добавлять в нее цвета двух оставшихся, тем самым изменяя качественный и количественный состав цветов на изображении.
- Gradient Map (Градиентная карта). Действует аналогично цветовым таблицам, только цвета на изображении не заменяются в соответствии с новой таблицей, а задаются градиентом, в качестве которого можно выбрать любую градацию из имеющихся в данной программе.
- Inverse (Ctrl+I, Инвертировать) — заменяет все цвета на противоположные.
- Photo Fitter (Фотофильтр). Инструмент, имитирующий реальные фотографические фильтры, с которыми должны быть знакомы те, кто занимался фотографией. На наш взгляд, этот инструмент несколько вторичен, так как его возможности отлично реализовывались другими средствами, но читателям, возможно, Photo Filter может оказаться полезным.

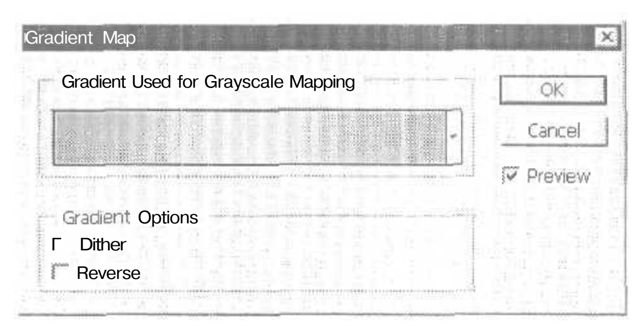


Рис. 1.26. Диалоговое окно Gradient Map (Градиентная карта)

- Shadow/Highlight (Тени/Света). Еще один новый цветокорректирующий инструмент. Позволяет быстро и легко корректировать соотношение между темными и светлыми областями. В использовании он похож на Brightness/Contrast. Авторы предпочитают для этой же задачи использовать Curves (Кривые).
- Equalize (Выровнять) — при выполнении данной команды программа анализирует отдельные каналы, составляющие изображение. В каждом из них она находит самые светлые пикселы и преобразует их в белые, а самые темные — в черные. В итоге белый и черный цвета могут и не появиться на итоговом изображении, но в отдельных каналах они обязательно будут присутствовать.
- Threshold (Порог) — при использовании данной команды все темные цвета на изображении заменяются на черный, а светлые — на белый, однако это соотношение можно изменить, передвинув маркер уровня.
- Posterize (Постеризация) — команда разделяет весь диапазон яркости каждого из каналов, составляющих изображение, на указанное количество интервалов. Если, например, вы установили значение 3, то каждый из каналов преобразуется в трехцветное изображение. В соответствии с новым параметром изменяются цвета на исходном рисунке.
- Variations (Варианты) — здесь можно настраивать насыщенность, освещенность, а также сами цвета. Кроме того, можно выбрать область воздействия (тени, средние тона и др.). Для того чтобы узнать, как будет выглядеть изображение после применения настройки, нужно щелкнуть по значку этой настройки, после чего в этом же окне можно будет увидеть результат. Данная команда редко применяется из-за своей громоздкости.

Мы рассмотрели все команды раздела Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки), предназначенного для коррекции цвета, яркости и насыщенности изображений. Перейдем к командам, находящимся непосредственно в меню Image (Изображение).

- Duplicate (Создать копию изображения) — создает файл, содержащий копию изображения.
- Apply Image (Применить изображение) — накладывает изображение само на себя либо на другое изображение (такого же размера) в разнообразных режимах.



Рис. 1.27. Диалоговое окно Variations (Варианты)

- Calculations (Вычисления) — выполняется только с отдельными каналами: какой-либо канал одного изображения смешивается с этим же каналом либо с каналом другого изображения (такого же размера) (рис. 1.28).
- Image Size (Размер изображения) — при помощи данной команды можно изменить размер изображения. Пропорции можно как сохранить, так и нарушить.
- Pixel Aspect Ratio (Пропорции пикселов). Этот параметр включает работу с неквадратными пикселами
- Canvas Size (Размер холста) — размеры изображения остаются прежними, однако изменяется размер холста, на котором оно расположено.
- Rotate Canvas (Повернуть холст) — возможны разные варианты преобразования. Изображение можно поворачивать как по часовой стрелке, так и против, на 90° и 180°. Можно зеркально отображать его по вертикали и по горизонтали.

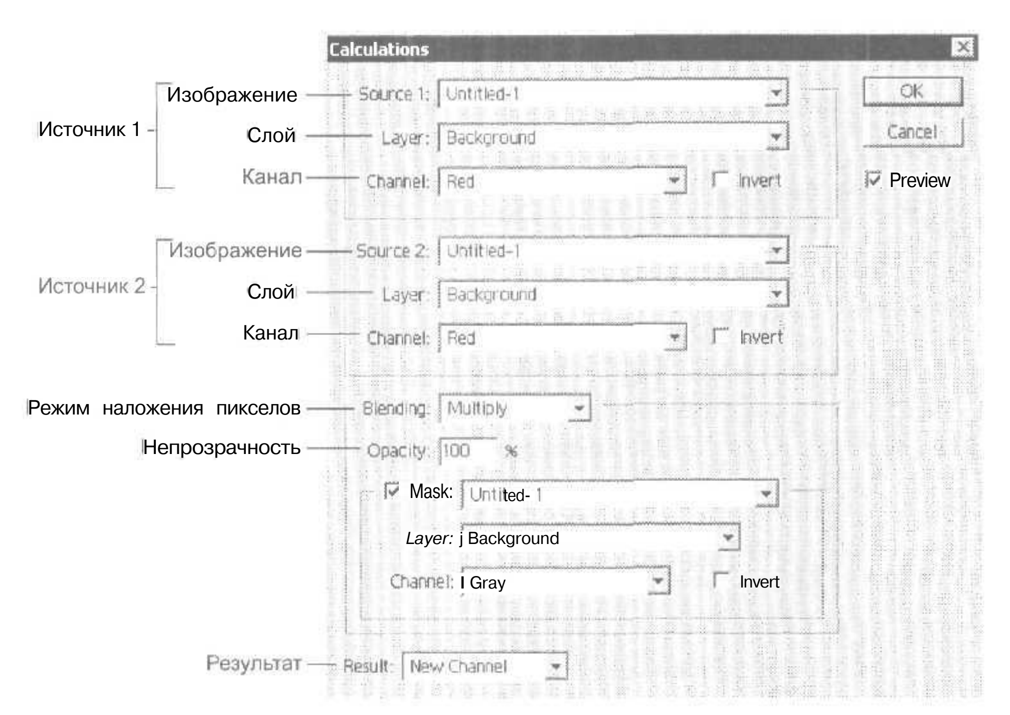


Рис. 1.28. Диалоговое окно Calculations (Вычисления)

- Crop (Рамка) — команда обрезает изображение по границе выделения. Если выделенная область имееr неправильную форму, то линия обрезки проходит по крайним пикселам.
- Trim (Обрезка) — при помощи этой команды отрезается фон, то есть все однородные по цвету пикселы по краям изображения.
- Histogram (Гистограмма) — выводит гистограмму, изображающую зависимость количества пикселов определенной яркости от величины яркости.
- Trap (Треппинг) — настройки треппинга. Нововведение седьмой версии.

1.3.4. Меню Layer (Слой)

Как известно, для удобства работы, а также для расширения возможностей любое изображение в Photoshop может состоять из нескольких слоев. В меню Layer (Слой) собраны все команды, предназначенные для работы со слоями.

New (Создать)

Эта команда предлагает всевозможные способы создания слоев (рис. 1.29).

- Layer (Ctrl+Shift+N, Слой) — создание обычного слоя.
- Background from Layer (Слой через фон) — эта команда превращает фон в обычный слой. Отличие фона от слоя заключается в том, что, работая с фоном, нельзя менять его положение, прозрачность, режим наложения пикселов, а также некоторые другие параметры.

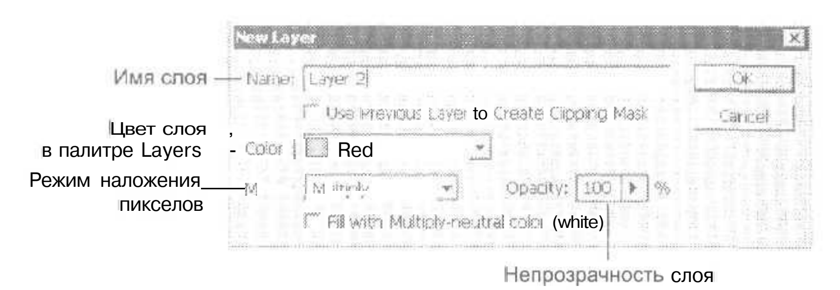


Рис. 1.29. Диалоговое окно создания нового слон

- Layer Set (Набор слоев) — создается новый набор слоев, в который можно помещать создаваемые слои.
- Layer Set from Linked (Набор из связки) — эта команда объединяет все связанные слои в набор.
- Layer via Copy (Ctrl+J, Слой копированием) — данная команда позволяет создавать новый слой, копируя на него выделенную область, а если ее нет, то весь активный слой.
- Layer via Cut (Ctrl+Shift+J, Слой вырезанием) — перенос выделенной области с активного слоя на новый, при этом на активном слое вместо выделенной области образуется прозрачная.

Перечисленные шесть команд позволяют создавать слои, остальные предназначены для работы со слоями.

Duplicate Layer (Создать копию слоя)

Копирует все содержимое активного слоя на новый.

Delete (Удалить)

Подменю для удаления слоев. Содержит следующие пункты:

- Layer (Слой). Удаляет активный слой. Данная операция доступна для всех слоев, кроме фона. Удобнее выполнять через палитру Layers (Слои);
- Linked Layers (Связанные слои). Удаляет связанные слои;
- Hidden Layers (Скрытые слои). Удалять слои, которые в палитре Layers (Слои) отмечены, как скрытые.

Layer properties (Свойства слоя)

Эта команда позволяет изменить название слоя, а также цвет, которым он представлен в палитре Layers (Слои), режим наложения пикселов и прозрачность.

Layer Style (Стили слоя)

Это довольно большой набор команд, позволяющих преобразовать либо сами объекты, расположенные на активном слое (кроме фона), либо их окружение. Так как сфера применения этих возможностей очень велика, мы посвятили им отдельный раздел 1.12.

New Fill Layer (Создать слой заливки)

Создание нового слоя, залитого определенным образом. Программа предлагает 3 вида заливки (рис. 1.30):

- Solid Color (Сплошной цвет) — заливка однородным цветом; можно выбрать любой цвет из цветовой палитры.
- Gradient (Градиент) — слой заливается любым из доступных градиентов.

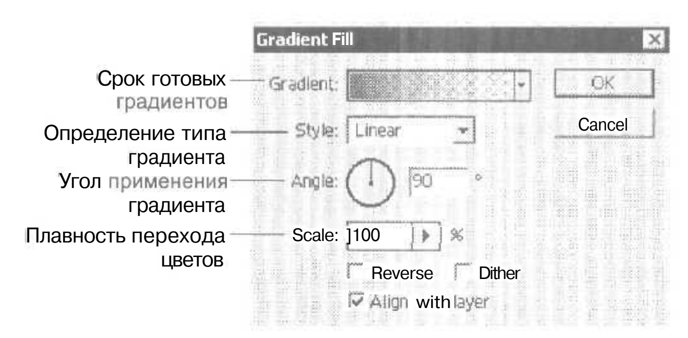


Рис. 1.30. Диалоговое окно заливки слоя градиентом

- Pattern (Образец) — заливка осуществляется одним из образцов, который можно выбрать в раскрывающемся списке.

New Adjustment Layer (Создать корректирующий слой)

Команды этой группы позволяют создавать различные корректирующие слои. Корректирующий слой — важный инструмент цветокоррекции — по сути, новый слой, который несет в себе информацию о настройках изображения. Внешне это ничем не отличается от применения команд из раздела меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки), но появляется возможность возвращаться к установленным настройкам в дальнейшем. Команды полностью аналогичны одноименным командам раздела меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки), поэтому не будем повторяться.

Change Layer Content (Изменить содержимое слоя)

Данная команда применима к тем слоям, на которых расположены фигуры (shapes), и к корректирующим слоям. Позволяет изменить многие настройки слоя, в том числе и заливку. Можно установить следующие виды заливки:

- Solid Color (Сплошной цвет);
- Gradient (Градиент);
- Pattern (Образец).

Фигуры можно использовать также в качестве выделений. Тогда редактировать слой внутри них можно при помощи команд, аналогичных командам группы New Adjustment Layer (Создать корректирующий слой).

Layer Content Options (Параметры содержимого слоя)

Команда для редактирования содержимого фигуры (shape). Вы не сможете изменить тип заполнения фигуры, но будете иметь возможность откорректировать

качественные параметры (при однотонном закрашивании фигуры — цвет, при градиентном заполнении — вид, прозрачность, угол и пр.).

Type (Текст)

Содержит команды для работы с слоями, на которых находится текст,

- Create Work Path (Создать рабочий контур) — преобразует содержимое слоя в контур.
- Convert to Shape (Конвертировать в фигуру) — преобразует текст в фигуру.
- Horizontal/Vertical (Горизонтально/Вертикально) — позволяет изменить способ расположения букв на изображении.
- Anti-aliased (Сглаживание) — все настройки из данного раздела обладают свойством сглаживать буквы, так чтобы края у них становились ровнее:
  - None (Без сглаживания) — вообще не сглаживать;
  - Crisp (Слегка) — немного смягчить края;
  - Strong (Строго) — точно по краям букв;
  - Smooth (Смягчить) — смягчать переход от буквы к фону.
- Convert To Paragraph Text (Преобразовать в блок) — перевести в блочный текст.
- Warp Text (Деформировать текст) — команда предназначена для искривления текста. Подробнее читайте в разделе 1.9.
- Update All Text Layers (Обновить все текстовые слои). Внесенные изменения будут применены не только к активному текстовому слою, а ко всем.
- Replace All Missing Fonts (Заменить все отсутствующие шрифты).

Rasterize (Растрировать)

Перечисленные ниже команды предназначены для перевода текстовых изображений, а также изображений, созданных при помощи фигур, в растровый режим.

- Type (Текст) — перевести текст в растр.
- Shape (Фигура) — предназначена для преобразования фигур в растр.
- Fill Content (Заливка) — Растрировать векторную заливку.
- Vector Mask (Векторная маска) — переводит в растр векторную маску.
- Linked layer (Связанные слои) — проводит растрирование всех связанных слоев.
- All layers (Все слои) — воздействию подвергаются все слои.

New Layer Based Slice (Слой из фрагмента)

Добавить фрагмент на этот слой, то есть вся видимая часть слоя станет фрагментом,

Add Layer Mask (Добавить маску слоя)

Маска слоя — это такая маска, которая частично либо полностью скрывает содержимое слоя. По своим параметрам она похожа на обычную маску, однако применяется не ко всему изображению, а только к отдельному слою и не преоб-

All (Выделить все)

Выделить все изображение. Наиболее часто применяемая команда, которая проводит линию выделения по границе изображения. Запуск этой команды клавиатурным сокращением (Ctrl+A) позволит сэкономить много времени.

Deselect (Отменить выделение)

Снимает выделение со всех выделенных областей изображения. С клавиатуры вводится сочетанием Ctrl+D. Если вы не хотите убирать выделение, а вам нужно только увидеть его без «бегущих муравьев», то нажмите сочетание Ctrl+H — выделение станет невидимым, но не исчезнет.

Reselect (Вернуть выделение)

Применяется в том случае, если вы удалили выделение, а затем вам понадобилось его вернуть. Очень удобная возможность, советуем ее запомнить. Лучше использовать клавиатурное сокращение (Ctrl+Shift+D).

Inverse (Инвертировать)

Меняет местами выделенную и невыделенную области. Применяется в том случае, если вам необходимо редактировать большую область, а маленький фрагмент оставить без изменений. Пример: вы хотите настроить цвет на пейзажной фотографии, но не хотите трогать луну. Простейший способ добиться этого - выделить луну инструментом Elliptic Marquee (Эллиптическое выделение), а затем инвертировать выделение (Ctrl+I). В результате вы сможете применять что угодно, в том числе фильтры, ко всему изображению, кроме луны.

Color Range (Цветовой диапазон)

Мощный инструмент выделения, чрезвычайно полезный на практике. Мы рассмотрим его очень подробно, так как это действительно необходимо.

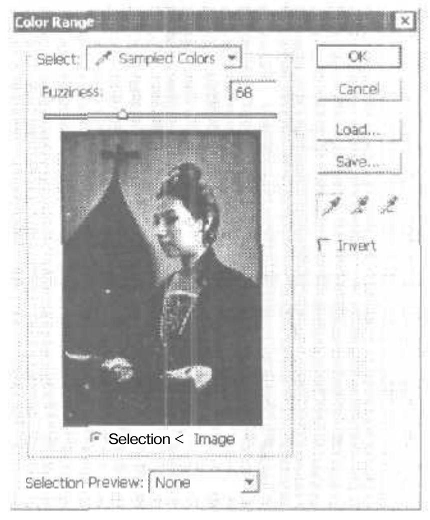


Рис. 1.32. Диалоговое окно Color Range (Цветовой диапазон)

Эта команда работает следующим образом; выделяет все пикселы на изображении, которые подходят под заданные пользователем условия. Как, наверное, уже заметили внимательные читатели, подобным образом поступает инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), однако команда Color Range — гораздо более мощное средство. Чтобы задать образец цвета для создания выделения, выберите эту команду в меню (откроется диалоговое окно, показанное на рис. 1.32) и щелкните мышью по подходящему месту на изображении. Затем можно переходить непосредственно к изучению параметров команды.

- В раскрывающемся списке Select (Выделение) мы указываем программе, по какому именно признаку мы будем выделять (рис. 1.33).

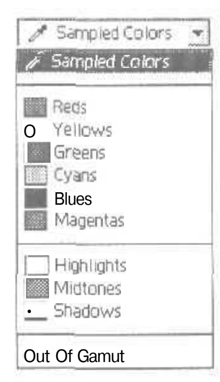


Рис. 1.33. Режимы выделения командой Color Range (Цветовой диапазон)

- Sampled Colors (Выделенные цвета). Основной режим работы, с которым связано большинство остальных настроек команды. Выделяет по указанным вами цветам. Имеет наибольшее сходство с инструментом Magic Wand (Волшебная палочка).
  - Reds, Yellows, Greens, Cyans, Blues, Magentas (Красный, Желтый, Зеленый, Синий, Голубой, Фиолетовый) — выделение пикселов по тому или иному цвету;
  - Highlights (Света) — выделение наиболее освещенных пикселов. Применяется тогда, когда необходимо, например, выделить весь снег на фотографии горной местности, не трогая камней, елок и прочего;
  - Midtones (Средние тона) — выделение пикселов, обладающих средней освещенностью;
  - Shadows (Тени) — выделение темных пикселов. Идеально подходит для того, чтобы выделить отсканированное изображение, нарисованное черной тушью;
  - Out of Gamut (Вне гаммы) — выделить цвета, невозможные в распечатке (не входящие в CMYK-систему). Для большинства пользователей абсолютно бесполезно, однако если вы работаете в полиграфии, вам это может понадобиться.
- Fuzziness (Размытость) — один из главных параметров. Показывает, с каким допуском яркости будут выделяться цвета. Напомним, что каждый пиксел, например, в RGB-системе, кроме информации о цветовых каналах (в RGB их

три — Red (красный), Green (зеленый), Blue (голубой)) несет еще информацию о яркости каждого из них. Яркость лежит в пределах от 0 до 255. Каждый пиксел описан следующим образом: RxGyBz, где R, G, B — показатели цвета каналов, а x, y, z — числовые значения яркости каналов от 0 до 255. Таким образом, пиксел R0G0B0 — это абсолютно черный цвет, R255G255B255 — абсолютно белый, а например, R255GOBO — абсолютно красный. Допуском определяется диапазон тех отклонений яркости от яркости образцового пиксела, с которыми пикселы будут попадать в выделение. Приведем пример. Допустим, в качестве образцового взят пиксел R0G40B100. Если допуск равен 40, то в выделение войдут все пикселы, значения которых удовлетворяют таким условиям:

> R0–40 — значения яркости для красного находятся в промежутке от 0 до 40;
> G0–80 — значения яркости для зеленого от нуля до 80;
> B60-140 — значения яркости для синего от 60 до 140. Исходя из этого, можно сказать, что значение допуска, равное 0, выделит только пикселы, равные указанному, а значение 200 (максимальное) выделит практически все изображение.

- Selection (Выделение) — показывать в окне выделенные пикселы. Применяется в том случае, если вы хотите видеть в окне Color Range (Цветовой диапазон) то, что выделилось.
- Image (Изображение) — применяйте в том случае, если в окне Color Range (Цветовой диапазон) вы хотите видеть изображение.
- Selection Preview (Просмотр выделения) — позволяет просматривать выделяемые пикселы не только в окне инструмента, но и непосредственно на изображении. Это очень удобно, особенно владельцам мониторов больше 15 дюймов. Просмотр выделения имеет свои настройки, но мы не будем их касаться, так как они интуитивно понятны.
- Load (Загрузить) — загрузить файл готовых настроек данной команды.
- Save (Сохранить) — сохранить ваши настройки в файле для использования в дальнейшем.
- Add to Sample (Добавить к образцам) — позволяет выделять не поодному, а по нескольким образцам. Где это может понадобиться: у вас есть изображение, состоящее из множества объектов, а вам необходимо выделить только черные и белые. Тогда мы выделяем сначала белые, а затем, используя данный параметр, щелкаем мышью по черному пикселу и получаем желаемый результат.
- Subtract From Sample (Удалить из выделения) — команда аналогична предыдущей, только не добавляет, а удаляет пикселы из выделения.
- Inverse — действует аналогично команде Inverse (Инвертировать) меню Select (Выделение).

Вот и все, что можно кратко сказать об этой команде выделения. Стоит добавить, что Color Range (Цветовой диапазон) лучше всего познается на практике, поэтому посвятите ее изучению немного времени, и это еще не раз себя оправдает.

Feather (Растушевка)

Создание области частично выделенных пикселов по границе выделения. Напомним, что частично выделенный пиксел — это пиксел, на который все инструменты

воздействуют также частично, в зависимости от процентной величины выделенности. В основном команда Feather (Растушевка) используется для того, чтобы создать эффект плавного перехода объекта в фон.

Modify (Изменить)

Модифицировать выделение. Есть следующие варианты:

- Border (Рамка) — создать своеобразную границу, которая представляет собой повторение вашего выделения через некоторое указанное расстояние. Обратите внимание на то, что при этом редактируемая область будет внутри получившейся рамки;
- Smooth (Сгладить) — смягчить острые края выделения;
- Expand (Расширить) — применяйте в том случае, если не совсем точно выделили что-либо и необходимо расширить выделение;
- Contract (Сжать) — сужает выделение.

Grow (Смежные пикселы)

Достаточно интересная возможность программы. Продолжает выделение, пока область одноцветна. Некий аналог инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) с нулевым допуском, но иногда бывает удобнее за счет того, что выделяет не по одному цвету, а по цвету всех пикселов в области. Хороший инструмент для выделения кожи и других сложных по цветовым составляющим поверхностей.

Similar (Подобный)

Похожа на предыдущую команду. Отличается тем, что выделяет не на непрерывной области, а на всем изображении.

Transform Selection (Преобразовать выделение)

Выполняет те же функции, что и команда Free Transform (Свободное трансформирование) меню Edit (Редактирование), но работает не с изображением, а с выделением. Так как аналогия полная, не будем повторяться — команде Free Transform (Свободное трансформирование) посвящен раздел 1.8.

Load Selection (Загрузить выделение)

Полезный инструмент, который применяется очень часто. Служит для загрузки выделения, сохраненного в каналах. Что такое каналы и как ими пользоваться, читайте в разделе 1.11. Параметры команды видны на рис. 1.34.

- Document (Документ) — источником выделения является документ. В списке показываются только те документы, которые в данный момент открыты в программе.
- Channel (Канал) — канал, который загружается в качестве выделения (в палитреChannels(Каналы)).
- Inverse (Инвертировать) — инвертировать выделение.
- New Selection (Новое выделение) — загрузить как новое выделение.
- Add to Selection (Прибавить к области) — добавить выделение из канала к уже имеющемуся.

Рис. 1.34. Диалоговое окно Load Selection (Загрузить выделение)

- Substract from Selection (Удалить из выделения) — исключает загружаемое выделение из уже имеющегося.
- Intersect with Selection (Пересечение выделений) — оставляет в качестве выделения пересечение загружаемого выделения с имеющимся.

Save Selection (Сохранить выделение)

Сохраняет выделение как канал. Вы очень часто будете встречаться с этой командой в наших примерах. Имеет те же настройки, что и предыдущая команда.

1.3.6. Меню Filter (Фильтр)

В этом меню содержится огромное количество фильтров. Фильтр — это небольшая программа, встроенная в Photoshop и выполняющая одну узкую функцию, Они применяются очень часто, но в этом разделе мы их описывать не будем. Дело в том, что в данной книге более 80 практических разделов, и в каждом из них применяется множество фильтров. На наш взгляд, практические примеры способны дать полное представление о том, что такое фильтры и как с ними работать.

Фильтры — это отдельные файлы, и хранятся они отдельно от системных файлов Photoshop. Фильтры имеют свой собственный формат, описание которого может достать любой разработчик программного обеспечения, поэтому существует огромнейшее количество дополнительных фильтров для этой программы. В главе 9 есть описание лучших, на наш взгляд, представителей этого жанра.

Но четыре инструмента из меню Filter (Фильтр) мы все же рассмотрим.

Filter Gallery (Галерея фильтров)

Filter Gallery (Галерея фильтров) — одно из главных нововведений Photoshop CS, полностью меняющее наше представление о работе с фильтрами. Этот инструмент дает гораздо большую свободу для творчества, позволяя объединять действие большого количества фильтров с любыми настройками для получения нужного результата в режиме реального времени.

ПРИМЕЧАНИЕ

Правда, не со всеми имеющимися в арсенале стандартными фильтрами Adobe Photoshop CS можно работать в режиме Filter Gallery (Галерея фильтров), некоторые из плагинов действуют только индивидуально. О том, как узнать список доступных для Filter Gallery эффектов, читайте чуть ниже.

Выберите Filter ▸ Filter Gallery (Фильтр ▸ Галерея фильтров). Откроется окно, показанное на рис. 1.35.

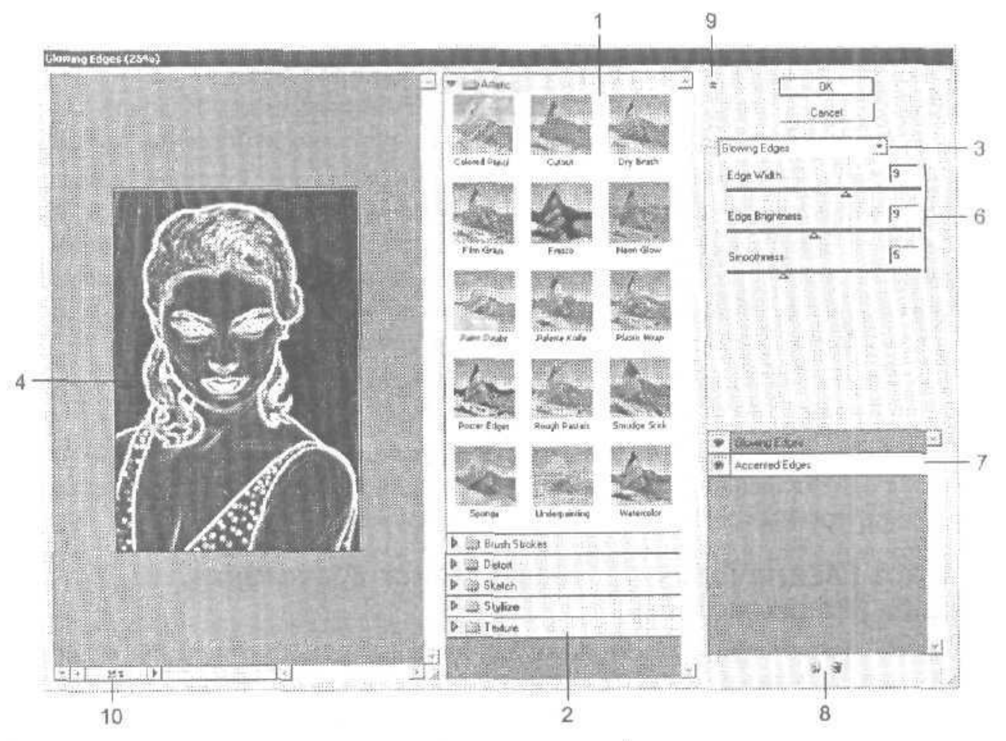


Рис. 1.35. Окно настроек Filter Gallery (Галерея фильтров)

1. Раскрытая группа фильтров Artistic (Художественные). Как видно, папка обозначает группу инструментов, миниатюры — сами фильтры. Миниатюры не являются динамическими, то есть вы сразу не можете увидеть именно ваше изображение, обработанное разными фильтрами. Это просто статичные картинки, по которым можно составить представление о действии того или иного фильтра.
2. Другие группы фильтров в свернутом виде. Если открыть меню Filter (Фильтры), то можно увидеть, что это почти все существующие в стандартной комплектации Photoshop CS наборы плагинов. Их можно открыть точно так же, как на рисунке раскрыта группа Artistic (Художественные).
3. Выпадающий список всех фильтров, доступных в Filter Gallery (Галерея фильтров). Это самый быстрый способ запустить нужный плагин, конечно, при условии, что вы знаете, какой именно плагин вам нужен.

4. Окно предварительного просмотра результата. В нем видно, как назначенные вами настройки повлияют на изображение. Большим достоинством этого окна является его размер — можно, в отличие от более ранних версий Photoshop, не всматриваться, для того чтобы оценить производимые изменения.
5. Здесь можно задать масштаб предварительного просмотра. Правда, авторы советуют использовать куда более удобный вариант — клавиатурные сокращения Ctrl+«+» для увеличения и Ctrl+«–» для уменьшения масштаба.
6. Настройки выбранного фильтра. На изображении это, соответственно, настройка Glowing Edges (Светящиеся края).
7. Фильтры, отобранные для получения результата. В нашем случае это Glowing Edges (Светящиеся края) и Accented Edges (Выделить края). В совокупности они дают эффект «неонового» лица. Их еще можно называть слоями эффектов.
8. Эти кнопки изменяют количество активных фильтров. Если вы хотите добавить еще один плагин для совместной работы, нажмите иконку в виде белого листа бумаги, затем выберите нужный фильтр в окне, обозначенном на рис. 1.35 выноской 1. Если нужно удалить лишний слой эффектов, используйте функцию Delete Layer Effects (Удалить слой эффектов), представленную пиктограммой, изображающей мусорную корзину.
9. Кнопка, позволяющая расширить область предварительного просмотра за счет отключения отображения миниатюр фильтров.
10. Filter Gallery — это отличный инструмент для поиска интересных решений, обладающий большими возможностями даже для новичков. Экспериментируйте, и интересные результаты не заставят себя ждать.

Extract (Извлечение), Pattern Maker (Текстура), Liquify (Разжижение)

- Extract (Извлечение). Инструмент для автоматического отделения объектов от фона, Выполнен достаточно грамотно, но результат, как правило, хуже, чем при использовании традиционных методов. Поэтому в повседневной работе используется очень редко.
- Pattern Maker (Текстура). Ориентирован на создание фоновых узоров для веб-страниц, однако на практике редко используется. Именно поэтому мы не касаемся его настроек.
- Liquify (Разжижение). Включает набор инструментов, предназначенных для редактирования изображений (рис. 1.36), по своему составу и свойствам близок к фильтрам из раздела Distort (Деформация).

Warp (Искривить). Первый инструмент в списке, наиболее полезный из всех. Действует подобно стандартному инструменту Photoshop Smudge (Палец): берет пикселы из области кисти (размер которой вы можете регулировать) и сдвигает их в сторону движения инструмента.

- Во многом Warp превосходит классический Smudge, и поэтому каждый раз, когда необходимо что-либо сделать при помощи Smudge, подумайте, не лучше ли с этой задачей справится инструмент из Liquify.

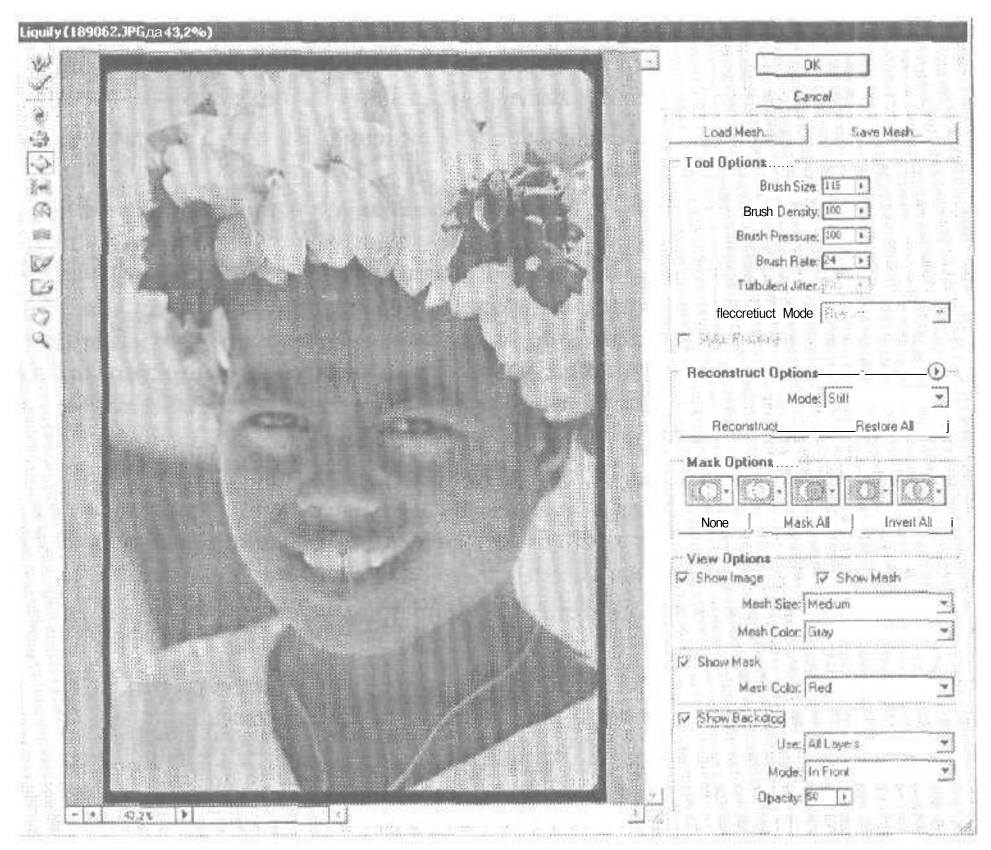


Рис. 1.36. Окно Liqufy (Разжижение)

Turbulence (Волнение). Искажение по принципу волны.

 Twirl Clockwise (Скручивание по часовой стрелке).

 Twirl Counter Clockwise (Скручивание против часовой стрелки).

Эти инструменты являются большой подмогой пользователю. В принципе, они повторяют фильтр Twirl (Скручивание) из группы Distort (Деформация), но делают это очень специфично. То, что можно сделать этими инструментами, никогда не получится с помощью фильтра.

Pucker (Сузить). При помощи этого инструмента можно сужать изображения. Он стягивает содержимое области, на которую указывает кисть, к центру. Ничего подобного в других инструментах Photoshop CS точно нет. С помощью данного инструмента вполне реально из своего полного товарища на фотографии сделать крайне худую личность.

Bloat (Раздуть). Инструмент, обратный по действию предыдущему. На этот раз изображение «раздувается», расширяется от центра кисти во всех направлениях, позволяя из худого друга сделать толстяка.

Shift Left (Сдвиг пикселов). Этот инструмент делает то же самое, что и Warp (Искривить), но только с тем исключением, что перенос пикселов происходит не по направлению движения кисти, а перпендикулярно ему.

Mirror (Отражение). Перемешивает изображение. Не очень впечатляет, но иногда может пригодиться.

Reconstruct (Восстановить). Отменяет выполненные преобразования, причем делает это постепенно, и поэтому можно уловить идеальный момент искажения в том случае, если вы переусердствовали с каким-либо эффектом. Конечно, и в Liquify можно отказаться от последнего действия при помощи стандартного сочетания клавиш Ctrl+Z, но что делать, если результат не устраивает в целом? Тогда и приходится пользоваться этим инструментом. Радует то, что отменяет он не все сразу, а постепенно, так что всегда можно остановиться на приемлемом переходном варианте.

Freeze mask (Заморозить область). Невероятно полезный инструмент: позволяет заморозить область, то есть сделать ее недоступной для редактирования. Механизм выделения этой области похож на создание масок. Советуем сразу освоить этот инструмент.

Thaw mask (Разморозить область). Переводит замороженную область в обычное состояние.

Обычно все кисти Liquify (Разжижение) используются в комплексе, что дает возможность быстро добиться поистине удивительного результата.

Обратите внимание, что в большинстве случаев инструменты Liquify (Разжижение) действуют даже тогда, когда вы не перемещаете указатель мыши по экрану. Например, если щелкнуть инструментом Twirl Clockwise (Скручивание по часовой стрелке) на каком-либо участке изображения и удерживать нажатой кнопку мыши, то вы увидите, как на ваших глазах происходит постепенное искажение данного участка.

Zoom (Лупа) и Hand (Рука) работают точно так же, как и в Photoshop CS.

Настройки Liquify

Как и любой инструмент, Liquify имеет целый набор собственных настроек. Точнее, это в подавляющей массе настройки инструмента, который в данный момент активен.

На рис. 1.37 показаны все настройки Liquify.

- Load Mesh (Загрузить сетку) и Save Mesh (Сохранить сетку). Позволяет загружать или сохранять примененные настройки.
- Tool Options (Настройки инструментов):
  - Brush Size (Размер кисти). Возможность менять размер кисти расширяет возможности этого инструмента;
  - Brush Density (Плотность мазка). Определяет плотность «мазка»;
  - Brush Pressure (Нажим кисти). Определяет эффективность инструмента;
  - Brush Rate (Темп кисти). Определяет скорость закраски.

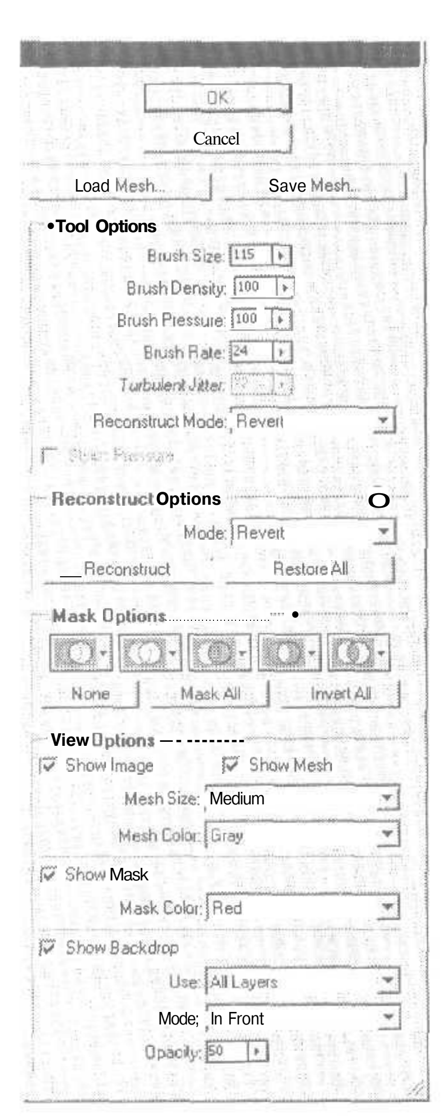


Рис. 1.37. Настройки Liqufy (Разжижение)

- Turbulent Jitter (Турбулентность). Задает степень нелинейных искажений. Например, если при использовании Turbelent Jitter выставить максимальное значение, то будет создан эффект растекания жидкости вместо волны.
- Reconstruct Mode (Режим восстановления). Задается режим работы для инструмента Reconstruct.
- Stylus Pressure (Ориентироваться на нажим пера графического планшета), Полезно тем, кто рисует не мышью, а на дигитайзере.
- Reconstruct Options (Настройки восстановления). С помощью этих параметров можно подкорректировать свою работу или вообще вернуть ее к исходному состоянию.

- Mode (Тип восстановления). Мы советуем стараться не изменять значения по умолчанию.
- Restore Alt (Восстановить все). Использование этого параметра сразу отменит все произведенные вами изменения.
- Mask Options (Параметры маски). Кнопки, расположенные здесь, позволяют в разных режимах подгружать маски из выделения, прозрачности или слоя-маски изображения и сочетать их с маской, созданной в Liqufy.
- View Options (Настройки просмотра).
  - Show Image (Показать изображение).
  - Show Mesh (Показать сетку). Сетка в Liquify помогает ориентироваться в искажениях. На ней прекрасно видно, что и как было искривлено.
- Настройки вспомогательных элементов:
  - Mesh Size (Размер сетки)
    - Small (Маленькая),
    - Medium (Средняя),
    - Large (Большая).
  - Mesh Color (Цвет сетки). По умолчанию — черный, но его приходится менять, к примеру, когда само изображение очень темное;
  - Show Mask (Показать маску). Включает отображение защищенных областей;
  - Mask color (Цвет «замороженных» областей). Причины смены данного цвета те же, что и для Mesh color (Цвет сетки).
- Show Backdrop (Показать исходное изображение). Очень интересный режим работы, в котором поверх измененного изображения появится полупрозрачное исходное. Б некоторых случаях очень удобно.
- Use (Использовать). Как это ни странно, именно тут можно ограничить область применения инструмента каким-то конкретным слоем изображения.
- Mode (Режим). Задает расположение исходного изображения относительно основного.
- Opacity (Непрозрачность). Задает прозрачность этой области.

У Liquify есть одно отличное качество — этот инструмент не только полезен в ежедневной работе, но и может служить отличным развлечением. Возьмите несколько фотографий своих гостей и немного поработайте с ними. Товарищи будут в восторге.

1.3.7. Меню View (Вид)

При помощи команд этого меню происходит управление просмотром изображения. Все его команды изменяют только режим просмотра, но никак не влияют на изображение. Сразу стоит сказать, что все команды, размещенные в этом меню, лучше всегда запускать с клавиатуры.

- Proof Setup (Установки профиля). Выбрать цветовой профиль для отображения па мониторе.
- Proof Colors (Цветовой профиль). Включить отображение цвета на основе профиля.

- Gamut Warning (Предупреждение диапазона печати). При включении этого параметра будут выделены пикселы, цвет которых не может быть отображен при печати.
- Pixel Aspect Ratio Correction (Поправка на пропорции пикселов). Включает возможность отображения на мониторе неквадратных пикселов,
- Zoom In (Увеличить). Увеличить изображение. Гораздо лучше запускать клавиатурным сокращением Ctrl+«+».
- Zoom Out (Уменьшить). Уменьшить изображение. Клавиатурное сокращение Ctrl+«–».
- Fit On Screen (На весь экран). Развернуть изображение на всю видимую область экрана. Клавиатурное сокращение Ctrl+0.
- Actual Pixels (Реальный размер). Показать изображение в реальном размере. Клавиатурное сокращение Alt+Ctrl+0.
- Print Size (Размер печати). Изменить размер изображения таким образом, чтобы он идеально размещался на листе бумаги для распечатки. Гораздо удобнее пользоваться командой File ▸ Print With Preview (Файл ▸ Печатать с просмотром).
- Screen Mode (Режим экрана). В этом подменю можно менять режимы отображения. Возможны варианты:
  - Standard Screen Mode (Стандартный режим);
  - Full Screen Mode With Menu Bar (Полноэкранный режим с главным меню);
  - Full Screen Mode (Полноэкранный режим).

  Авторы советуют переключаться между этими режимами, используя горячую клавишуF.
- Show Extras (Показать дополнительные элементы). Очень важная команда, которую вы, несомненно, будете использовать. Управляет отображением ограничивающих линий изображения, которые не являются его частью, таких как границы выделения, контуры, комментарии, направляющие и границы фрагментов. Самое распространенное применение следующее: вы что-то редактируете в выделении, но «бегущие муравьи» его границы мешают видеть точный результат. Конечно, можно нажать Ctrl+D и убрать выделение вообще. Но если оно вам необходимо? Тогда достаточно нажать Ctrl+H, и «муравьи» исчезнут с ваших глаз, но выделение при этом останется. Чтобы увидеть его снова, надо повторно нажать Ctrl+H.
- Show (Показать). Команда позволяет указать, какие именно элементы должны быть видимы, а какие невидимы в окне с активным изображением. Можно управлять видимостью следующих объектов:
  - Selection Edges (Края выделения). Линия, ограничивающая выделение;
  - Target Path (Направляющие контуров). Линии, которыми обозначаются контуры;
  - Grid (Сетка). Сетка — это незаменимый во многих задачах инструмент. Если вы ее подключите, то будет значительно удобнее рисовать геометрические фигуры, ориентироваться в размерах и расстоянии и т. д.;

- Guides (Направляющие). Направляющие — это линии, не являющиеся частью изображения, направленные вертикально и горизонтально, которыми удобно пользоваться для обозначения границ чего-либо;
- Slices (Фрагменты). Границы фрагментов, если вы с ними работаете;
- Annotations (Комментарии). Комментарии, которые вы можете добавить в любой файл и сохранить;
- All (Все) и: None (Ничего). Названия говорят сами за себя.

- Show Extras Options (Параметры дополнительных элементов). При помощи этой команды вы определяете, что относить к группе Extras. Дело в том, что при нажатии Ctrl+H прячутся все дополнительные элементы изображения, но что делать, если вам постоянно надо скрывать контуры, не трогая при этом выделения? Данная команда поможет решить эту проблему.
- Show Rulers (Показать линейки). Команда, включающая линейки. Линейки - это линии с делениями, расположенные по краю изображения, благодаря которым можно рисовать объекты с точными размерами, особенно если при этом пользоваться сеткой и направляющими.
- Snap (Привязать). Эта команда определяет, существуют ли привязки в принципе. Привязка — это ограничение области воздействия инструмента. Подробнее о них сказано в описании следующей команды.
- Snap to (Стиль привязки). Определяет тип используемой привязки:
  - Guides (Направляющие). Привязать к направляющим;
  - Grid (Сетка). Привязать к сетке. Очень полезная возможность, так как она упрощает рисование или выделение, когда необходимо делать это очень точно. Например, один из авторов этой книги как-то начертил в Photoshop чертеж в основном благодаря привязке к сетке;
  - Slices (Фрагменты). Привязать к фрагменту. После этого выделить часть изображения вы сможете только в пределах фрагмента;
  - Documents Bounds (Границы документа). Привязать к границам документа;
  - АИ (Все привязки) и None (Нет). Привязать ко всему и не привязывать вообще соответственно.

Остальные команды благодаря своим названиям не требуют комментариев:

- Lock Guide (Закрепить направляющие);
- Clear Guide (Убрать направляющие);
- New Guide (Новая направляющая);
- Lock Slices (Закрепить фрагменты);
- Clear Slices (Убрать фрагменты).

1.3.8. Меню Window (Окно)

Команды этого меню позволяют управлять видом главного окна программы. В основном применяются для того, чтобы показывать и скрывать палитры.

Раздел Arrange (Упорядочить) используется для организации работы с окнами документов и содержит следующие команды.

- Cascade (Каскад). Располагает окна каскадом, то есть вы будете видеть много окон одновременно, если откроете несколько файлов.
- Tile (Мозаика). Режим работы, в котором вся видимая площадь главного окна программы делится между окнами нескольких открытых документов так, что они не перекрываются.
- Arrange Icons (Упорядочить значки). Если вы свернули большое количество окон, то их значки разбросаны по всему главному окну программы, что очень неудобно. Эта команда позволяет ровно выстроить их внизу экрана.
- Match Zoom (Соответствие масштаба). Приводит все открытые окна одного изображения к одному масштабу.
- Match Location (Соответствие положения). Приводит все открытые окна к одному положению полос прокрутки, то есть к отображению одного и того же фрагмента.
- Match Zoom And Location (Соответствие масштаба и положения). Комбинация двух предыдущих настроек.
- New Window (Новое окно). Открыть текущее изображение в новом окне.

В разделе Workspace (Рабочая область) сгруппированы команды, позволяющие сохранять и загружать вид рабочей области.

- Save Workspace (Сохранить рабочую область). Сохранить расположение палитр, инструментов и другие настройки окна для последующего использования.
- Delete Workspace (Удалить рабочую область). Удалить активную рабочую область из списка, если она в нем есть,
- Reset All Palettes (Восстановить все палитры), Установить расположение палитр и настройки в них по умолчанию, то есть так, как это происходит при первой загрузке Photoshop.

1.4. Основные палитры Photoshop

Для удобства работы в Photoshop существует несколько основных палитр, которые обычно открыты при работе с изображением. В них можно проследить за основными составляющими редактируемого изображения. Любую палитру можно открыть командой Show (Показать), а спрятать — командой Hide (Убрать) меню Window (Окно).

1.4.1. Navigator (Навигатор)

Первая палитра — Navigator (Навигатор). Чтобы сделать ее окно видимым, выполните команду Window ▸ Show Navigator (Окно ▸ Показать Навигатор). После этого появится окно, изображенное на рис. 1.38,

Окно масштабирования

Маркер масштабирования

Масштаб

Уменьшение масштаба

Увеличение масштаба

Рис. 1.38. Палитра Navigator (Навигатор)

В этом окне есть несколько параметров, позволяющих оптимально настроить палитру для конкретного изображения. В окне масштабирования представлено изображение в миниатюре. Квадратом ограничена та область, которая видна на основном полотне. Ее можно перемещать при помощи мыши, а изменять ее размер можно, щелкнув на ней мышью при нажатой клавише Ctrl.

Щелчком по кнопке со стрелкой, расположенной в верхнем правом углу палитры Navigator (Навигатор), вызывается меню, в котором можно выбрать цвет рамки для выделения редактируемой области.

1.4.2. Info (Инфо)

Эта палитра предоставляет всю необходимую информацию о той точке, в которой находится курсор (рис. 1.39). Для получения данных достаточно подвести мышь к интересующему пикселу. Если окно палитры скрыто, откройте его командой Window ▸ Show Info (Окно ▸ Показать Инфо).

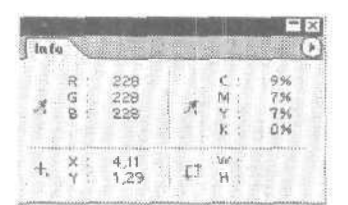


Рис. 1.39. Палитра Info (Инфо)

- RGB-составляющие. Показывает составляющие цвета данной точки в модели RGB.
- CMYK-составляющие. Показывает цвета, составляющие точку, в модели CMYK,
- X, Y — координаты точки текущего положения курсора. Координатам 0,0 соответствует верхний левый угол.
- W, H — размеры выделения. Точке 0,0 соответствует начало выделения, а указанным координатам — его конец.

1.4.3. Color (Синтез)

Данная палитра предназначена для выбора основных цветов. Она не так удобна, как та, что появляется при щелчке по окну основного цвета, расположенному

в палитре инструментов, но необходима, если вам нужно очень часто менять цвета. Открывается командой Window ▸ Show Color (Окно ▸ Показать Синтез) (рис. 1.40).

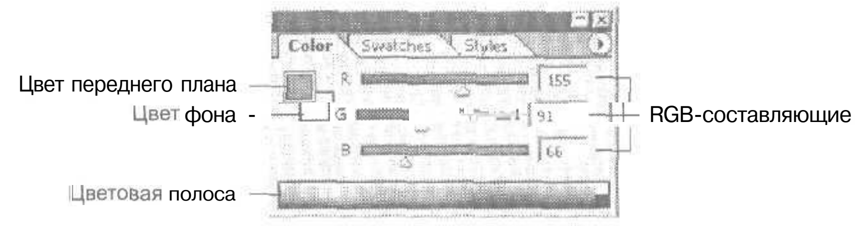


Рис. 1.40. Палитра Color (Синтез)

Все настройки в этой палитре очень просты. Окна цвета, аналогичные расположенным в палитре инструментов, указывают на цвет фона и переднего плана. Цветовая полоса позволяет приблизительно выбрать необходимый цвет (точнее, его оттенок), который потом можно подкорректировать при помощи бегунков под RGB-полосами, позволяющих точно установить любой из цветов.

1.4.4. Swatches (Каталог)

Swatches (Каталог) — это еще одна палитра, предназначенная для работы с цветом. Открыть ее окно можно командой Window ▸ Show Swatches (Окно ▸ Показать Каталог) (рис. 1.41).

Эта палитра состоит из самих образцов цвета и кнопок добавления и удаления образца. Если щелкнуть мышью по кнопке со стрелкой, расположенной в верхнем правом углу палитры, то появится раскрывающееся меню (см. рис. 1.41). Оно состоит из следующих элементов.

- New Swatch (Создать образец). Выбор данной команды позволяет добавлять свой образец в палитру.
- Reset Swatches (Перезагрузить образцы). Устанавливает набор цветов по умолчанию.
- Load Swatches (Добавить образцы). Добавляет новый набор к уже загруженным.
- Save Swatches (Сохранить образцы). Применяется при создании собственной палитры, которую впоследствии можно сохранить.
- Replace Swatches (Заменить образцы). Заменяет текущие образцы на новые.

Следующие два параметра позволяют выбрать внешний вид палитры. Первый вариант (Small Thumbnail) представлен на рис. 1.41, а во втором (Small List) к каждому цвету добавляется его название.

Последний раздел меню позволяет сразу выбирать новую палитру, не разыскивая ее в каталоге программы. Это довольно удобно. Некоторые палитры отличаются по расположению цветов, а некоторые и по составным элементам. Просмотрев все, а их не так много, можно найти наиболее подходящую для работы.

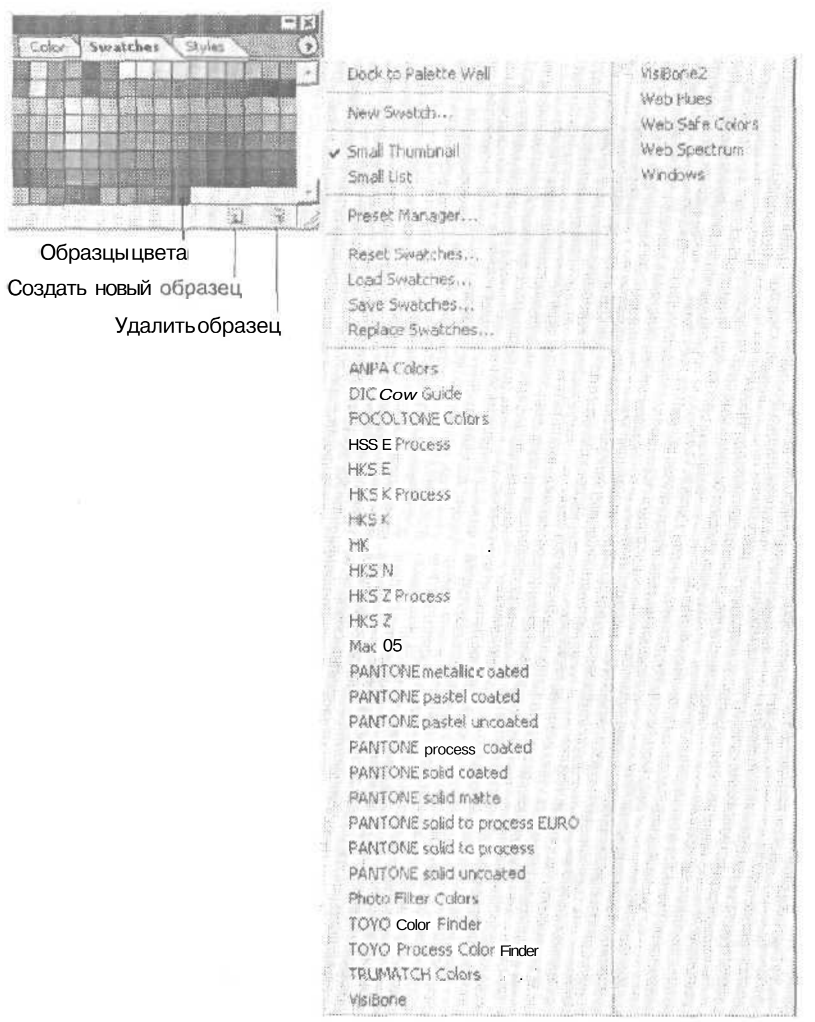


Рис. 1.41. Палитра Swatches (Каталог)

1.4.5. Styles (Стили)

Описание этой палитры несколько дублируется в разделе 1.12: там она рассмотрена подробнее, но основное внимание уделено собственно стилям. Благодаря стилям можно одним щелчком мыши придать слою определенный вид, например деревянной поверхности.

Если палитра Styles (Стили) (рис. 1.42) скрыта, то ее можно вывести на экран следующей командой меню: Window ▸ Show Styles (Окно ▸ Показать Стили).

По составу настроек данная палитра мало отличается от предыдущей (Swatches (Каталог)). Поэтому остановимся подробно только на тех, которые еще не упоминались.



Рис. 1.42. Палитра Styles (Стили)

Для того чтобы открыть меню с настройками, необходимо щелкнуть по кнопке со стрелкой, расположенной в верхнем правом углу палитры. Первые два раздела аналогичны тем, что расположены в меню палитры Swatches (Каталог).

В третьем разделе меню можно выбрать форму, в которой будут представлены образцы:

- Text Only (Только текст);
- Small Thumbnail (Мелкие значки);
- Large Thumbnail (Крупные значки);
- Small List (Маленький список);
- Large List (Большой список).

В последнем разделе меню можно выбрать один из готовых наборов стилей.

1.4.6. History (Протокол)

Очень важная палитра, так как с ее помощью можно отменять действия. Для этого достаточно щелкнуть мышью в списке палитры на том фрагменте, к которому вы хотите вернуться. О том, как можно настроить количество запоминаемых шагов, рассказано в разделе 1.5, посвященном настройкам Photoshop.

Для открытия палитры, изображенной на рис. 1.43, выполните команду меню Window ▸ Show History (Окно ▸ Показать Протокол).

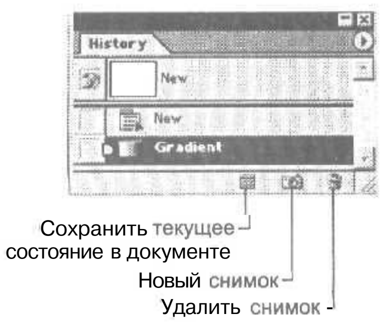


Рис. 1.43. Палитра History **(Протокол)**

В раскрывающемся меню этой палитры есть команды редактирования истории, однако применяются они крайне редко.

- Step Forward (Шаг вперед) — если активен не последний шаг истории, то позволяет перейти на шаг вперед.
- Step Backward (Шаг назад) — возвращает изображение на один шаг назад.
- New Snapshot (Создать снимок) — создает новый снимок, фиксирующий состояние изображения на данный момент.
- Delete (Удалить) — удаляет шаг из истории.
- Clear History (Очистить) — очищает историю.
- New Document (Дублировать) — дублирует файл изображения.
- History Options (Параметры) — настройка параметров палитры.

1.4.7. Actions (Операции)

Окно этой палитры можно открыть командой Window ▸ Show Actions (Окно ▸ Показать операции) (рис. 1.44). Подробнее о работе с данной палитрой рассказано в разделе 1.7, здесь же описаны ее основные элементы,

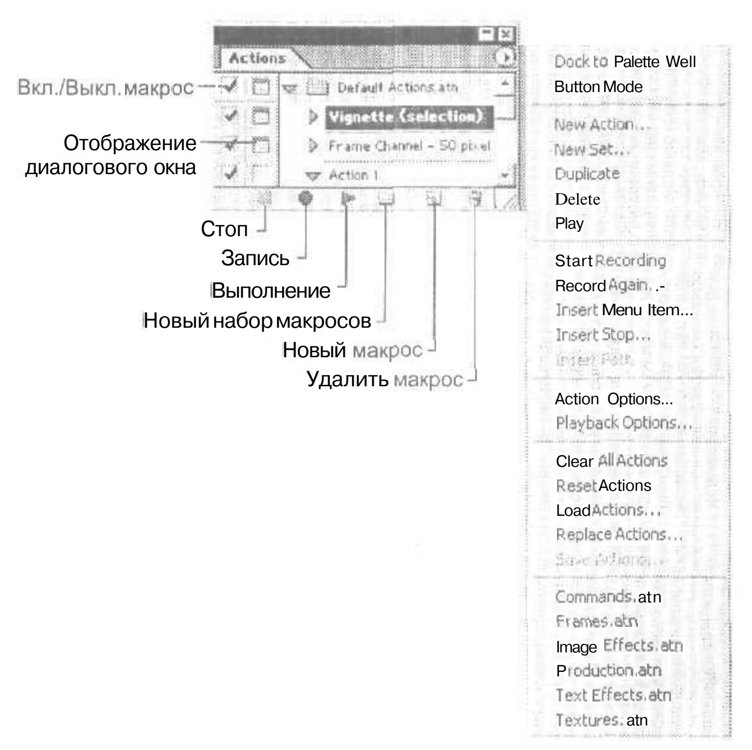


Рис. 1.44. Палитра Actions (Макросы)

Операции, или макрокоманды, пли макросы, — это записываемые в файл последовательности команд, реализующих стандартные действия. В меню этой палитры находятся следующие команды (см. рис. 1.44).

- Button Mode (Кнопочный режим) — если установить этот параметр, то изменится вид палитры: все макросы будут размещены на цветном фоне. Для чего это может понадобиться, рассказано в разделе 1.7.
- New Action (Создать макрос) — создать новый макрос.
- New Set (Создать набор) — создать новый набор макросов.
- Duplicate (Создать копию макроса) — дублировать макрос.
- Delete (Удалить) — удалить макрос,
- Play (Выполнить) — запустить активный макрос.
- Start Recording (Начать запись) — начать запись действий в создаваемый макрос.
- Record Again (Возобновить запись) — данная команда позволяет продолжать запись, если она была прервана.
- Insert Menu Item (Вставить пункт меню) — вставить в макрос команду меню.
- Insert Stop (Вставить Стоп) — вставить в макрос остановку.
- Insert Path (Вставить контур) — вставить в макрос контур,
- Set Option (Параметры набора) — настройки набора макросов.
- Playback Options (Параметры воспроизведения) — параметры воспроизведения макроса. Можно, например, выбрать выполнение в ускоренном режиме или по шагам.

Команды, размещенные в следующем разделе данного меню, работают так же, как и аналогичные им команды других меню, описанных выше.

В последнем разделе меню перечислены наборы макросов, которые можно загрузить щелчком по их названиям.

1.4.8. Layers (Слои)

Данная палитра содержит сведения о количестве слоев, информации, расположенной на них, а также о режимах наложения слоев (рис. 1.45).

В этой палитре предусмотрено огромное количество настроек, которые принимают различный вид при разных комбинациях слоев, поэтому описывать их подробно не имеет смысла.

В раскрывающемся меню данной палитры, как и в других, присутствуют некоторые команды, которые уже были описаны ранее. Команды, специфичные для этой палитры:

- New Layer Set (Создать набор) — создание нового набора слоев;
- Lock All Layers in Set (Блокировать все слои набора) — при помощи этой команды можно установить замок любого вида на все слои, находящиеся в данном наборе;
- Layer Properties (Свойства слоя) — практически неиспользуемая функция, так как позволяет заменить только имя слоя и его цвет в палитре слоев, что никак не отражается на самом изображении;
- Blending Options (Параметры наложения) — позволяет устанавливать дополнительные параметры наложения данного слоя, а также цветов, используемых на нем;

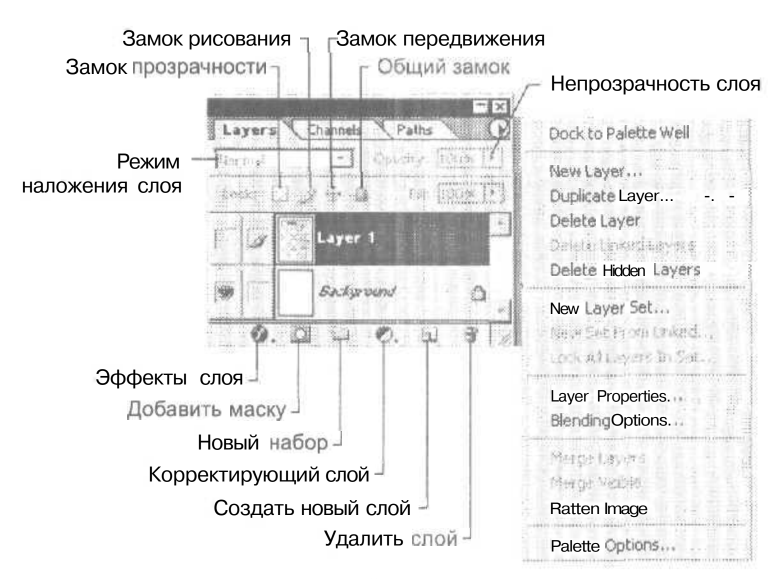


Рис. 1.45. Палитра Layers (Слои)

- Merge Down (Объединить с предыдущим) — склеивает данный слой с предыдущим;
- Merge Visible (Объединить видимые слои) — склеивает все видимые слои;
- Flatten Image (Сведение слоев) — слияние всех слоев;
- Palette Options (Параметры палитры) — настройки палитры.

1.4.9. Channels (Каналы)

Любое изображение состоит из каналов, которые при наложении составляют рисунок. Существуют также дополнительные каналы, которые не влияют на само изображение. Подробнее о каналах и данной палитре (рис. 1.46) можно узнать в разделе 1.11.

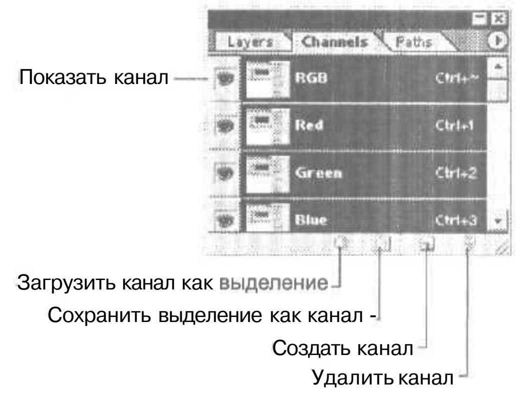


Рис. 1.46. Палитра Channels (Каналы)

1.4.10. Paths (Контуры)

Это последняя из основных палитр. Для того чтобы открыть ее, выполните команду Window ▸ Show Path (Окно ▸ Показать Контур) (рис. 1.47).



Рис. 1.47. Палитра Paths (Контуры)

В этой палитре можно проследить за векторной составляющей графики в редакторе Photoshop. Так как это довольно большая палитра, то в данной книге есть раздел 1.10, полностью ей посвященный.

1.4.11. Tool Presets (Образцы инструментов)

Эта палитра (рис. 1.48) по умолчанию скрыта, но вы можете переместить ее на рабочий стол программы.

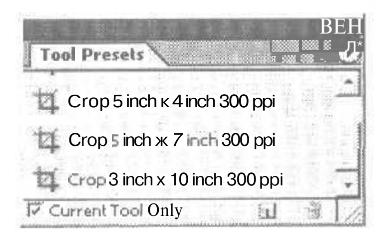


Рис. 1.48. Палитра Tool Preset (Образцы инструментов)

Tool Presets позволяет сохранять настройки любого инструмента для последующего быстрого запуска. Это необходимо в случае, если приходится регулярно повторять какую-либо работу, и вы уже точно знаете, какими инструментами с какими настройками это лучше всего делать.

Для того чтобы внести инструмент в палитру, сделайте его активным, установите нужные параметры и щелкните на значке в виде белого листа бумаги в палитре Tool Presets (Образцы инструментов). Кроме того, с помощью меню палитры можно загрузить несколько наборов уже готовых настроек.

1.4.12, Histogram (Гистограмма)

Гистограмма как инструмент существует, наверное, столько же, сколько и Photoshop. Но раньше это была команда меню Image (Изображение), а теперь — отдельная палитра. И это в целом правильно; гистограммы предназначены для получения информации о цветовых уровнях изображения. В Photoshop CS появилась возможность видеть не только гистограмму реального состояния, но и предварительный просмотр результата при использовании любых цветокорректирующих инструментов.

Палитру Histogram (Гистограмма) мы описывать не станем, так как это инструмент профессионалов (мы, в частности, использовали гистограммы всего несколько раз) и читателям в повседневной работе не понадобится.

Палитра Histogram (Гистограмма) в расширенном виде показана на рис. 1.49.

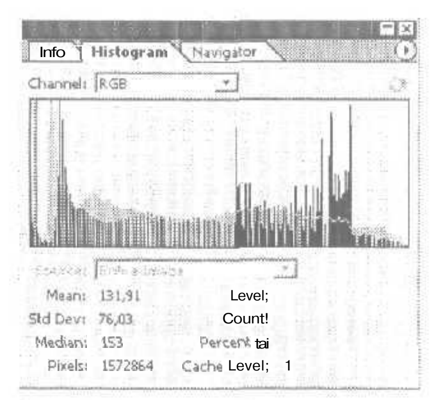


Рис. 1.49. Палитра Histogram (Гистограмма]

1.4.13. Палитра Layer Comps (Составные слои)

Палитра Layer Comps связана с новой интересной возможностью Photoshop CS — составными слоями. Составные слои нужны, для того чтобы можно было, например, продемонстрировать заказчику несколько вариантов размещения объектов в работе, не создавая множества файлов.

Составные слои представляют несколько вариантов размещения объектов в рамках одного слоя. После того как вы щелкнете на пиктограмме в виде белого листа бумаги, откроется окно, в котором можно будет выбрать три варианта отображения свойств (сами свойства задаются непосредственно для слоя):

- Visibility (Видимость). Включена или отключена видимость слоя в палитре Layers(Слои).
- Position (Позиция). Размещение объектов на слое.
- Apearance (Layer Style) (Стиль слоя). Будут ли включены для этого составного слоя слоевые эффекты, установленные в палитре Layers (Слои).

Палитра Layer Comps (Составные слои) показана па рис. 1.50.

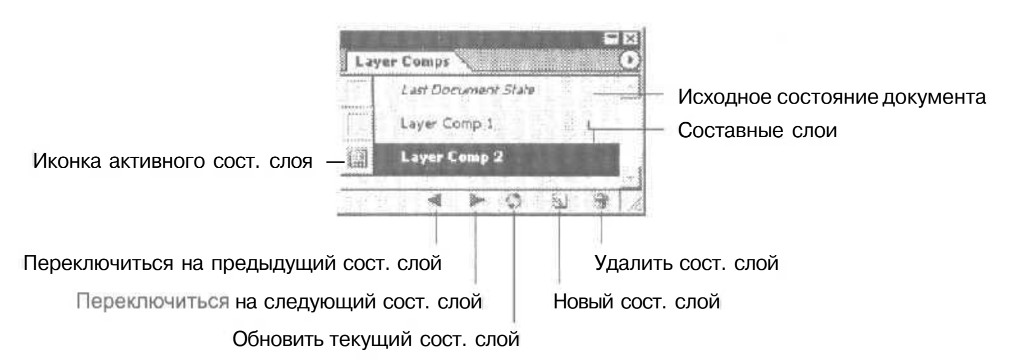


Рис. 1.50. Палитра Layer Comps (Составные слои)

1.5. Настраиваем Photoshop

Не подлежит сомнению тот факт, что никакая программа не может предусмотреть все тонкости каждой отдельной машины и потребности каждого отдельного пользователя. Поэтому любой серьезный пакет имеет внутри себя подпрограмму настройки, которая отдельным пунктом вынесена в то или иное меню. Не стал исключением и Photoshop. Его настройке и будет посвящен этот раздел.

Для этих целей служит особый пункт меню — Preferences (Установки): Edit ▸ Preferences (Редактирование ▸ Установки). Настраивать Photoshop вам придется нечасто, скорее всего, вы можете забыть об этом до переустановки программы.

Как вы заметили, настройки состоят из многих пунктов. Рассмотрим их по порядку.

1.5.1. General (Основные)

Итак, рассмотрим эти параметры (рис. 1.51). Здесь собраны самые общие настройки, которые необходимо установить в первую очередь, но, как показывает опыт, именно в этом окне практически всем пользователям подходят параметры поумолчанию.

- General (Общие) — если вы щелкнете по этой надписи, то откроется список. в котором вы сможете выбрать, в какой раздел настроек сейчас перейти:
  - Color Picker (Цветовая палитра) — тут вы указываете программе, какую цветовую палитру использовать: системную (Windows) или внутреннюю, собственную палитру программы;
  - Interpolation (Интерполяция) — тип интерполяции, используемый в инструментах и командах. Рекомендуется оставить значение Bicubic (Бикубическая);
  - Redo Key (Клавиша отмены) — устанавливается сочетание клавиш, используемое для отмены последнего действия. Советуем ничего не менять и использовать параметр по умолчанию, так как это наиболее удобно.
- Print Key (Клавиша печати) — клавиатурное сокращение, используемое для того, чтобы распечатать документ.

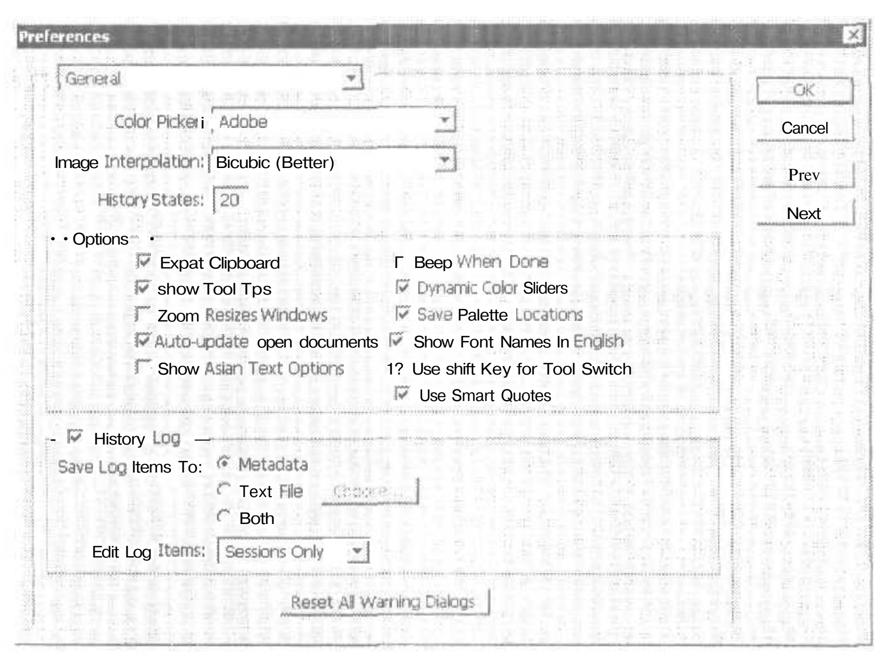


Рис. 1.51. Основные настройки программы

- History states (Шаги истории) — очень важный параметр. Вы указываете, сколько действий над изображением сохранять, чтобы иметь возможность отмены. Подробнее об этом читайте в описании палитры History (Протокол) в разделе 1.4. Однако запомните — чем больше у вас системных ресурсов, тем выше надо устанавливать это значение. Однако если ваш компьютер не слишком мощный, ограничьтесь 10 шагами, иначе работа программы будет тормозиться, особенно с большими изображениями.
- Export Clipboard (Экспортировать буфер обмена) — если вы установите этот параметр, то результат применения некоторых команд (Copy (Копировать), Paste (Вставить) и т. п.), то есть скопированное изображение или его часть, можно будет вставить в другие приложения. Не стоит без необходимости ставить галочку напротив этого параметра, если вы не обладаете мощной машиной, — это сильно замедлит работу, так как обычно приходится работать с несколькими приложениями, а не только с Photoshop.
- Show Tool Tips (Выводить подсказки к инструментам) — если этот параметр установлен, то при подведении мыши к любой кнопке будет появляться подсказка с кратким описанием данного инструмента. Начинающим пользователям это может быть полезно, однако в дальнейшем можно отключить.
- Keyboard Zoom Resize Window (Масштабирование с клавиатуры изменяет окно) — если включен этот режим, то при использовании клавиатурных сокращений Ctrl+«+» и Ctrl+«-» будет масштабироваться не только изображение, но и его окно.
- Auto-update Open Document (Автообновление открытых документов) — включает автоматическое обновление открытых документов.

- Show Asian Text Options (Азиатские языки) — позволяет использовать китайский, японский и корейский языки.
- Beep When Done (Звук по окончании) — подавать звуковой сигнал через бипер после окончания выполнения команды.
- Dynamic Color Sliders (Динамические шкалы) — если этот параметр установлен, то при перемещении мыши по цветовой полосе в палитре Color (Синтез) бегунки цветовых составляющих будут динамически менять свое положение.
- Save Palette Location (Сохранять размещение палитр) — очень важный параметр. Стоит в самом начале работы расположить палитры поудобнее и удалить неиспользуемые, после чего с помощью этого параметра вы сможете сохранить размещение своих палитр.
- Show Font Names in English (Выводить имена шрифтов по-английски).
- Use Shift Key for Tool Switch (Использовать Shift для перебора инструментов). В палитре инструментов многие инструменты объединены в группы, то есть занимают одну ячейку. Если установлен этот флажок, то переключаться между ними можно, используя клавишу Shift.
- History Log (Протокол событий). В случае включения этого параметра будет создаваться файл, в который будут записываться ваши действия — вплоть до каждого движения мышью. Содержимое этого файла выглядит примерно так:

```
2003-11-12 22:10:26Photoshop quit
2003-11-12 22:10:53Photoshop launched
Reset Brushes of current application
Reset Tool Presets of current application
2003-11-12 22:11:24File Untitled-1 opened
Make
New: document
Preset: "640 x 480"
Fill
Fill
Using: foreground color
Opacity: 100 %
Mode: normal
Add Noise
Add Noise
Distribution: uniform
Percent: 70,6 %
With Monochromatic
Wind
Wind
Method: Stagger
Direction: Right
Save
As: TIFF
Byte Order: IBM PC
With LZW Compression
In: D:\12.tif
2003-11-12 22:12:04File 12.tif Closed
Close
2903-11-12 22:12:04Photoshop quit
```

1.5.2. File Handling (Управление файлами)

Перейдем к следующему окну, посвященному настройкам сохранения файлов (рис. 1.52).

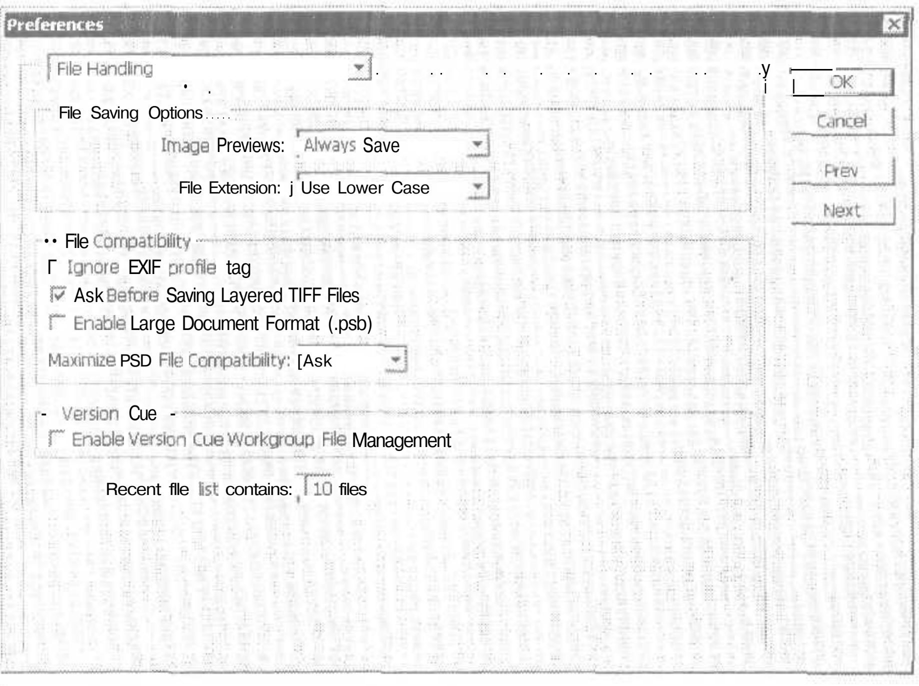


Рис. 1.52. Настройки управления файлами

- Image Previews (Просмотр изображения) — управляет сохранением миниатюр в файлах изображений. Возможные варианты: Always Save (Сохранять всегда), Never Save (Никогда не сохранять), Ask when Saving (Запрашивать разрешения).
- File Extension (Расширение файла) — регистр символов (прописные или заглавные буквы), используемых в расширении файла. Для чего это нужно? Больше всего для Интернета: большинство серверов построено на основе операционной системы Unix, в которой верхний и нижний регистр различаются. И если вы создали файл Image.JPG, а в html-коде записано «Image.jpg» (что встречается очень часто при создании страниц в среде Windows), то картинка загружаться не будет.
- Ignore EXIF profile tag (Игнорировать цветовой профиль EXIF). В некоторые форматы файлов Photoshop способен включать информацию о цветовом профиле. Если этот параметр включен, такая информация будет игнорироваться.
- Ask Before Saving Layered Tiff File (Требовать подтверждения перед сохранением слоев в tiff-файле). Название этого параметра полностью его описывает.
- Enable Large Document Format (.PSB) (Включить поддержку формата больших документов). Photoshop CS теперь поддерживает работу с очень большими документами. При этом они сохраняются в новый формат .psb.

- Maximize PSD files compatibility (Максимальная совместимость файлов PSD), Устанавливает совместимость PSD-файлов с предыдущими версиями программы и программами других производителей. Если для вас это важно, выберите вариант Always (Всегда),
- Enable Version Cue Workgroup File Management (Обеспечить функционирование рабочей группы Version Cue). Version Cue — новая программа Adobe, входящая в пакет Adobe Creative Suite и обеспечивающая совместную работу. Включение этого параметра позволяет Version Cue полноценно работать с таким файлом.
- Recent the file list contain (Помнить список файлов из) — количество пунктов списка Recent (Последние) (см. описание меню File (Файл) в разделе 1.3).

1.5.3. Display & Cursors (Отображение и курсоры)

Это окно посвящено различным настройкам просмотра, а также вида курсора. Кое-что здесь необходимо подправить практически всем пользователям, но об этом позже. Итак, вы видите следующее (рис. 1.53).

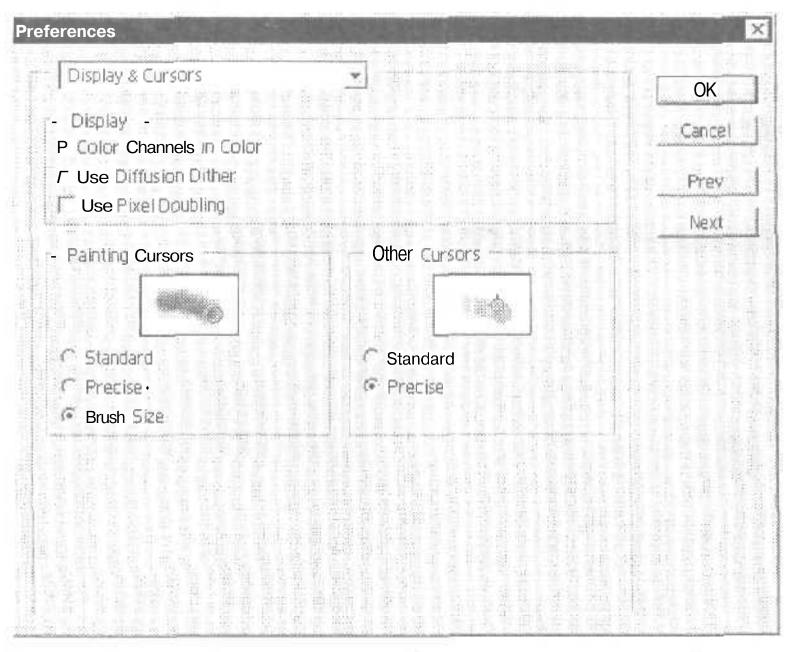


Рис. 1.53. Настройки просмотра изображения и вида указателей

- Color Channel in Color (Каналы в цвете). Если этот параметр установлен, то в палитре Channels (Каналы) и на самом изображении выбранный канал отображается не в черно-белом виде, а в своем истинном цвете. Это очень удобно и просто необходимо при ежедневной работе.
- Use Diffusion Dither (Диффузная цветопередача) — необходимо для некоторых мониторов.

- Use Pixels Doubling (Дублирование пикселов) — применяйте в том случае, если у вас не очень мощный компьютер. Б результате установки этого флажка при перемещении изображения по экрану или при изменении его размеров (видимых, а не реальных) у вас временно будет ухудшаться качество, но зато вырастет скорость этих операций.
- Painting cursors (Курсоры инструментов рисования) — настройка вида курсоров при использовании инструментов рисования. Варианты:
  - Standart (Обычные) — самая неудобная форма, от которой стоит сразу отказаться. Причина — когда курсор имеет вид инструмента, то часто из-за него не видно редактируемой области;
  - Precise (Точные) — курсор принимает вид крестика. Гораздо удобнее предыдущего;
  - Brush Size (Размер кисти) — рекомендуем именно этот вариант: всегда видно, какой величины будет мазок и какую область он займет;
  - Other Cursors (Другие курсоры) — настройка курсоров инструментов, не относящихся к инструментам рисования. Все аналогично предыдущему пункту, но предпочтение стоит отдать уже варианту Precise (Точные).

1.5.4. Transparency & Gamut (Прозрачность и цветовой охват)

Выбрав этот раздел настроек, вы увидите следующее окно (рис. 1.54).

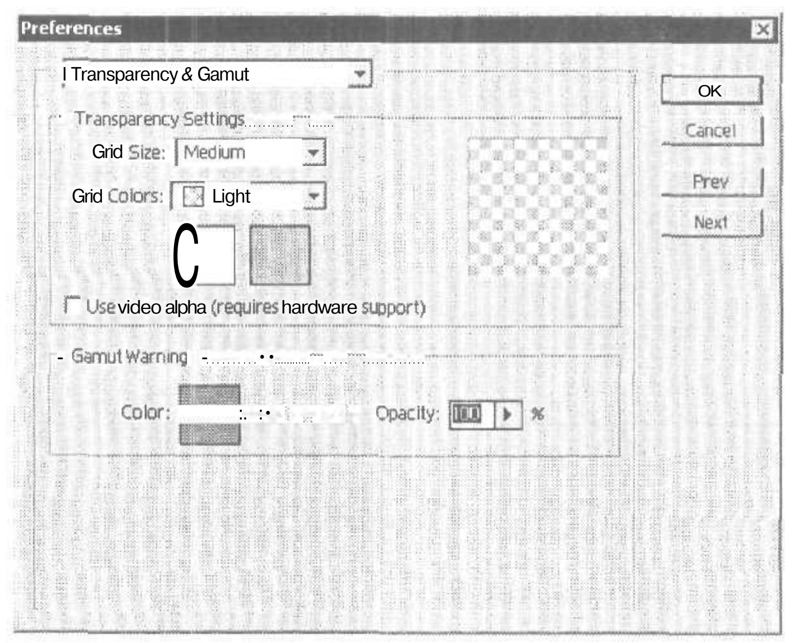


Рис. 1,54. Окно настроек прозрачности и цветового охвата

Сразу стоит предупредить, что подавляющему большинству пользователей тут можно ничего не трогать, так как настройки по умолчанию являются оптимальными. Но все же рассмотрим их.

- Grid Size (Размер сетки). Нужно сказать, что в Photoshop прозрачность обозначается в виде чередования квадратиков, в результате чего получается шахматная поверхность. Здесь вы задаете размер этого квадратика. Единственный совет: если вы работаете при невысоком разрешении монитора, то лучше выбрать значение этого параметра Little.
- Grid Colors (Цвет сетки). В комментариях не нуждается. Но все же лучше оставить то, что есть — для зрения приятнее всего. Два квадратика под этим списком позволяют самостоятельно установить цвета, а не выбирать из готовых.
- Color (Цвет) — цвет, которым заменяются цвета, не входящие в систему CMYK.
- Opacity (Непрозрачность) — непрозрачность предыдущего параметра,

1.5.5. Units & Rules (Единицы измерения и линейки)

В этом разделе настроек вы указываете, в какой системе единиц будете работать (рис. 1.55). Это очень важно, так как многие пользователи не умеют определять размер в пикселах на глаз.

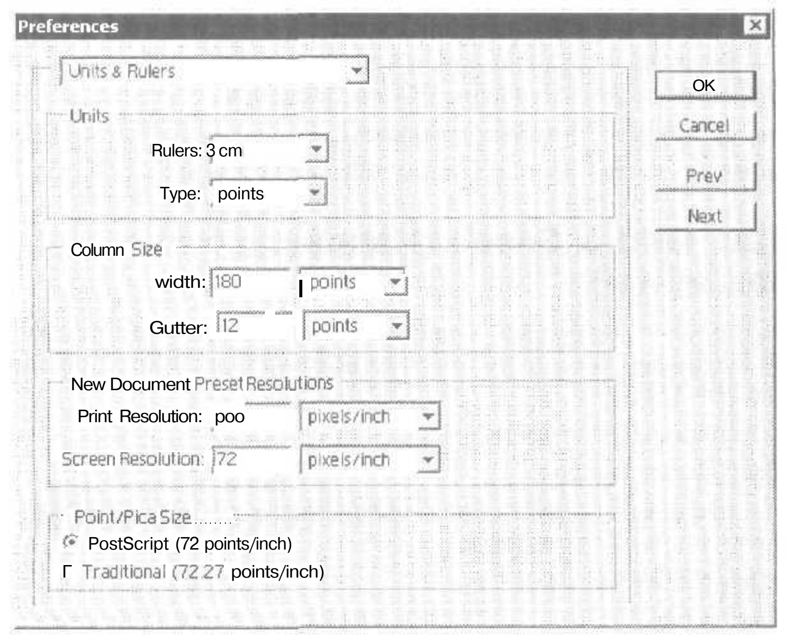


Рис. 1.55. Настройка единиц измерения и линеек

- Rulers (Линейки) — единицы измерения размера изображения. Варианты:
  - Pixels (Пикселы). Советуем работать именно в этих единицах, так как это наиболее удобно, правда, первое время может оказаться трудно. Определить

размер изображения на глаз можно следующим образом. Обратите внимание на разрешение вашего монитора. Представим, что оно 1024x768. Значит, в ширину монитор 1024 пиксела, а в высоту — 768. Далее, вы видите, что ваше изображение при стопроцентном показе занимает, например, треть монитора в ширину. Значит, при грубой оценке его ширина равна 330 пикселам. Таким образом после небольшой тренировки вы сможете очень точно определять размер изображения;

- Inches (Дюймы) — удобно использовать жителям США, которые привыкли к таким единицам в обычной жизни;
- Points (Точки). Единица, применяемая в основном в области полиграфии;
- Cm (См) — сантиметры. Если вы только начали пользоваться программой, то, возможно, вам будет удобнее работать в этой системе единиц. Но лучше сразу перейти к пикселам;
- Picas (Пики) — традиционная полиграфическая единица. Если вы связаны с издательской деятельностью, то прекрасно знаете, что это такое, в ином случае просто не обращайте на это значение внимания;
- Percent (Проценты) — иногда просто незаменимы. Но в большинстве случаев — параметр из тех, о которых надо просто знать и которые нужны очень редко.

- New Document Presets Resolutions (Разрешение нового документа) — задает настройки по умолчанию, используемые при создании нового документа.
- Type (Шрифт) — здесь вы устанавливаете, в каких единицах показывать размер шрифта. Варианты те же, что в пункте Rulers (Линейки).
- Column Size (Размер колонки) — размеры колонки. Лучше не трогать вообще.
- Point/pica Size (Размер точки). Устанавливайте значение PostScript.

1.5.6. Guides, Grid & Slices (Направляющие, сетка и фрагменты)

Настройки вспомогательных элементов — направляющих, сетки и границ фрагментов (рис. 1,56). Напомним, что их отображение вы можете включить при помощи команд меню View (Вид).

Настройки направляющих (раздел Guides (Направляющие)):

- Color (Цвет). Цвет направляющей;
- Style (Стиль) — указываете, какую линию использовать в качестве направляющей: обычную или штрихпунктирную.

Настройки сетки (раздел Grid (Сетка)):

- Color (Цвет). Цвет сетки;
- Style (Стиль) — указываете, какие линии использовать в сетке;
- Gridline Every (Линия через) — задается шаг сетки;
- Subdivisions (Деления) — указываете, из скольких клеток состоит ячейка сетки.

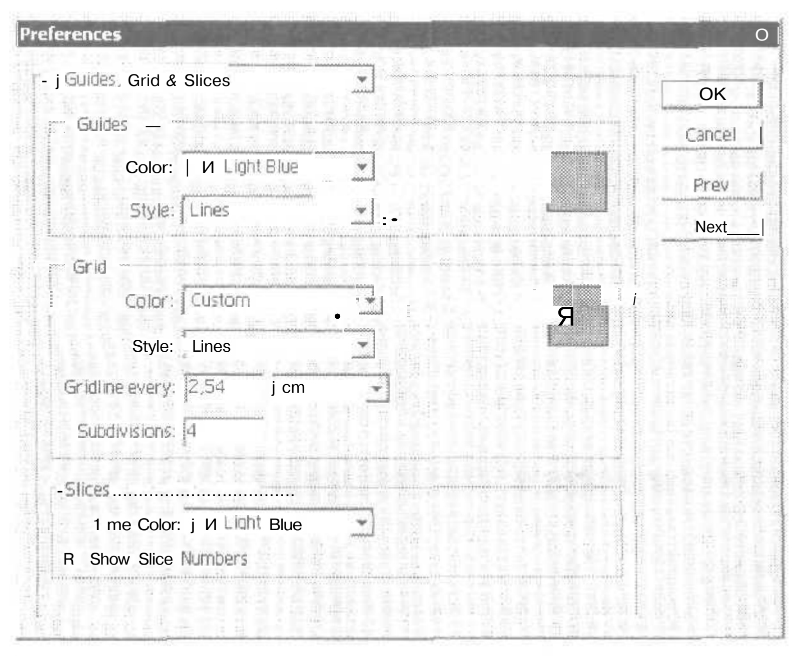


Рис. 1.56. Настройки направляющих, сетки и отображения фрагментов

Настройки отображения фрагментов (раздел Slices (Фрагменты)):

- Line Color (Цвет линий) — цвет ограничивающих линий;
- Show Slice Numbers (Показывать номера фрагментов) — включает отображение номеров фрагментов.

1.5.7. Plug-ins & Scratch Disks (Дополнительные модули и диски)

- Additional Plugins Directory (Папка для дополнительных модулей) — задает место размещения папки дополнительных модулей. Применяется в том случае, если вы перенесли эту папку из ее обычного места, например когда на диске с Photoshop у вас не хватает свободного пространства или вам необходимо установить большое количество дополнительных фильтров.
- Legacy Photoshop Serial Number (Серийный номер Photoshop). В этой настройке вводится серийный номер программы в случае, если имеются дополнительные фильтры, требующие его.
- Scratch disks (Рабочие диски) — диски, используемые для хранения временных файлов программы. Лучше использовать все предлагаемые, так как этот параметр имеет важное значение при работе с большими изображениями и длинным списком шагов истории. Правда, хватит и одного диска, если у вас на нем есть свободный гигабайт.

1.5.8. Memory & Image Cache (Использование памяти)

Для нас тут важен только один параметр — Used by Photoshop (Photoshop использует). Это объем (в процентах) физической памяти, выделяемый программе Photoshop. Если у вас памяти меньше, чем 64 Мбайт, то лучше поставить 100 %. Однако это влечет неприятные последствия — параллельно Photoshop вы не сможете запустить ни одну программу из-за недостатка памяти.

1.5.9. File Browser (Файловый обозреватель)

В этом окне (рис. 1.57) находятся настройки встроенного обозревателя файлов Adobe Photoshop CS. Это окно можно вызывать не только из главного меню программы, но и из обозревателя.

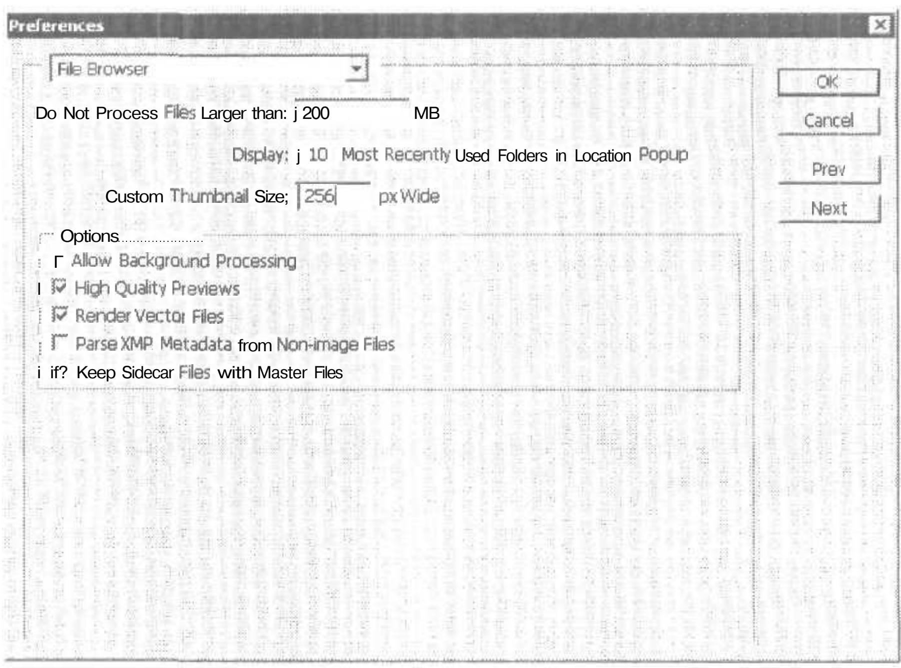


Рис. 1.57. Окно настроек File Browser (Обозреватель файлов)

- Do Not Process Files Larger than (Не обрабатывать файлы больше, чем). Программа не будет создавать миниатюры для просмотра изображений, размер которых больше установленного данным параметром. В противном случае работа с файлами, среди которых есть очень большие по размерам, может стать долгим и утомительным процессом.
- Display () Most Recently Used Folders in Location Popup (Отображать () часто используемых папок в окне «Размещение»). Установив этот параметр, вы определите, какое количество наиболее часто посещаемых папок будет отображаться в раскрывающемся меню «Размещение» обозревателя файлов.

- Custom Thumbnail Size {} px Wide (Размер иконок () пикселов в ширину). Определяет размер миниатюр предварительного просмотра в обозревателе.
- Allow Background Processing (Разрешить выполнение фоновых процессов). Если эта опция будет включена, лишняя мощность процессора будет направлена на предварительное кэширование изображений в папках па компьютере для последующего более быстрого их открывания.
- High Quality Previews (Высокое качество предварительного просмотра). Включает максимальное качество прорисовки изображений. Требует дополнительных системных ресурсов. Если у вас слабый компьютер, то лучше эту настройку отключить.
- Render Vector Files (Отрисовывать векторные файлы). Разрешает просмотр некоторых векторных форматов, в частности файлов Adobe Illustrator.
- Parse XMP Metadata from Non-image Files (Читать XMP-метаданные из неграфических файлов). Название этой функции полностью описывает ее действие.
- Keep Sidecar Files with Master Files (Хранить вспомогательные файлы с основными). Разрешает изменять, добавлять или удалять в обозревателе метаданные изображений.

1.6. Работа с тоновыми кривыми

Это еще один инструмент цветокоррекции из стандартного набора Photoshop. Применяется он очень часто, особенно при работе с фотографиями. Сначала о том, для чего он существует.

Тоновые кривые (curves) предназначены для работы с яркостью. При необходимости заменить на всем изображении одно значение яркости па другое, не влияя при этом на остальные, вы никак не обойдетесь без кривых. Изменять яркость изображения можно как в делом, так и для отдельных цветовых составляющих.

Чтобы начать работу с кривыми, выполните команду Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение > Настройка ▸ Кривые) или нажмите сочетание клавиш Ctrl+M. После этого перед вами появится диалоговое окно Curves (Кривые) (рис. 1.57).

Перечислим основные настройки, расположенные в этом окне.

- Channel (Капал). Выбор канала, с которым вы будете работать. Изображение может быть отредактировано как целиком, так и по отдельным каналам. Причем кривые для разных цветовых составляющих могут сильно различаться.

СОВЕТ

Если вы редактируете старую либо не совсем удачную фотографию и вам необходимо изменить яркость только одного цвета, то просто выберите канал, на котором располагается его большая составляющая, и измените настройки при помощи кривых только в нем.

- Brightness graph (Поле кривых). В этом поле изображается сама кривая, которая обусловливает конечный результат вашей работы. Линия, которую вы видите на этом поле, является графиком зависимости выходной яркости от входной, причем этот график вы можете изменять так, как вам заблагорассудится. На горизонтальной шкапе, расположенной под полем кривых, расположены вход-

ные значения яркости. На вертикальной — выходные. Для удобства пользователей все иоле разбито на 4 квадранта. Если вам необходимо построить более точную кривую, то вы можете увеличить число квадрантов с 4 до 10. Для этого нужно щелкнуть мышью внутри поля кривых при нажатой клавише Alt.

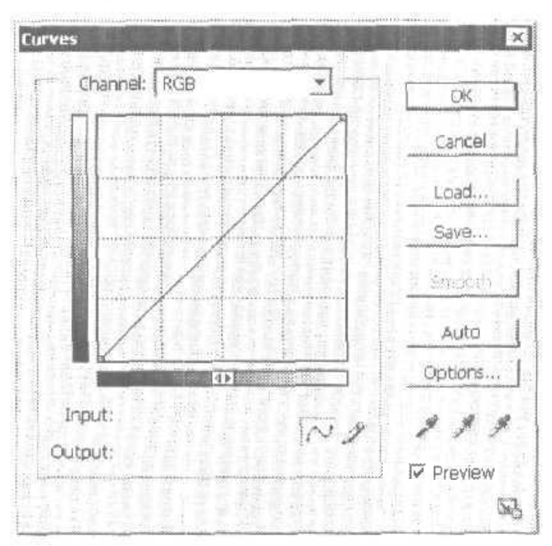


Рис. 1.58. Вид кривой до проведения коррекции

- Brightness bar (Шкала яркости). По умолчанию (если вы работаете с RGB-изображением) темный конец данной шкалы расположен слева и цвета измеряются значением яркости, и именно по этому значению и производится воздействие на них при использовании кривых. Если вы щелкнете мышью по горизонтальной шкале, то темная и светлая часть поменяются местами. В таком виде перед вами появится данная настройка, если вы работаете в черно-белом режиме либо в режиме CMYK. Тогда цвета будут измеряться так, как принято в типографской печати, от 0 до 100 %.
- Curve Tools (Инструменты построения кривой). Данные инструменты применяются для создания кривой. Левая кнопка позволяет строить гладкую кривую по точкам перегиба (этот режим активен по умолчанию), правая — кривую произвольной формы. При построении в режиме гладкой кривой вы можете добавлять новые точки на кривую и передвигать точки мышью. Если вам необходимо удалить точку, то щелкните по ней мышью при нажатой клавише Ctrl.
- Input/Output (Входные/Выходные значения). Здесь отображаются значения яркости или интенсивности (в зависимости от установки шкалы яркости), соответствующие текущему положению курсора.
- Load/Save (Загрузить/Сохранить). Вы можете сохранить любую из созданных вами кривых или загрузить готовую из файла с расширением .amp.
- Smooth (Сглаживание). Применяется для сглаживания кривых, созданных инструментом построения произвольных кривых, после чего можно редактировать ее по точкам.

- Auto (Авто). Благодаря этому параметру программа автоматически преобразует самые темные пикселы на изображении в черные, а самые светлые — в белые.
- Options (Параметры). Эта кнопка позволяет настроить представление кривых.
- Eyedroppers (Пипетки). Позволяет выбирать на изображении пикселы, значения яркости которых принимаются за крайние точки шкалы.

Когда вы открываете диалоговое окно Curves (Кривые), то перед вами появляется прямая линия, в которой все входные значения равны выходным. Если вы впервые столкнулись с кривыми, то попробуйте изменить настройки при помощи редактирования точек кривой, после этого вам станет понятно, как создавать более сложные зависимости и по какому принципу они будут работать.

Изогните кривую вверх, и все изображение осветлится, изогните ее вниз — и оно станет темнее (рис. 1.59).

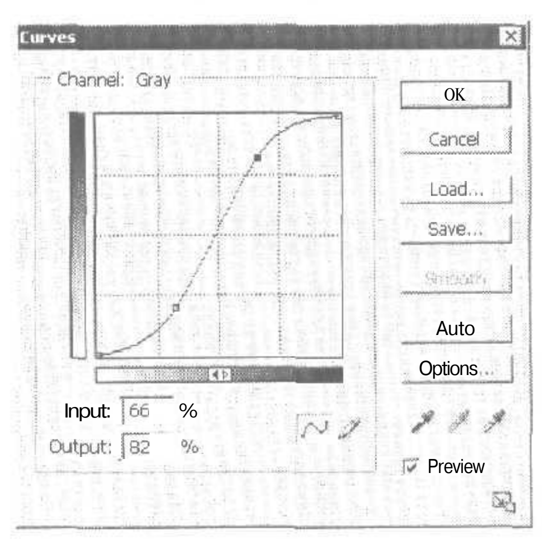


Рис. 1.59. Элементарный пример применения кривых

Если у вас возникла потребность изменить яркость пикселов неодинаково, то вам необходимо построить кривую с несколькими перегибами (рис. 1.60). Наиболее простой пример — это увеличение и уменьшение контрастности, Если точки перегиба будут расположены близко друг к другу, а отрезок между ними образует горизонталь, то контрастность уменьшится. Это следует из того, что яркость пикселов на данном отрезке после преобразования станет примерно одинаковой. Если же линия будет близка к вертикали, то контрастность, наоборот, сильно увеличится, из-за того что близкие по яркости пикселы приобретут большой разрыв яркости.

И наконец, несколько слов о кривых произвольной формы. Эффект применения такой кривой получается довольно грубый. Существует несколько способов смягчить его.

- Воспользоваться кнопкой Smooth (Сглаживание). После того как вы щелкнете по ней мышью, все разрозненные кусочки вашей кривой соберутся в единое целое. Данной командой можно пользоваться неоднократно, до тех пор пока вы не добьетесь желаемого результата.

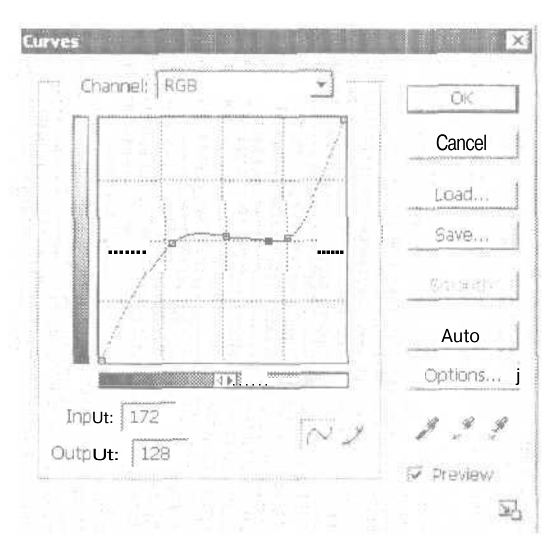


Рис. 1.60. Изменение контрастности изображения

ВНИМАНИЕ

Не переусердствуйте со сглаживанием кривой, так как многократное его применение приведет к тому, что ваша кривая, в конце концов, приобретет свою первоначальную форму, установленную по умолчанию.

- Воспользуйтесь вторым основным инструментом создания кривой — инструментом построения гладких кривых. В итоге ваша кривая представится в виде линии, на месте точек перегиба которой будут стоять маркеры, которые можно передвигать, увеличивая либо ослабляя тем самым эффект сглаживания.

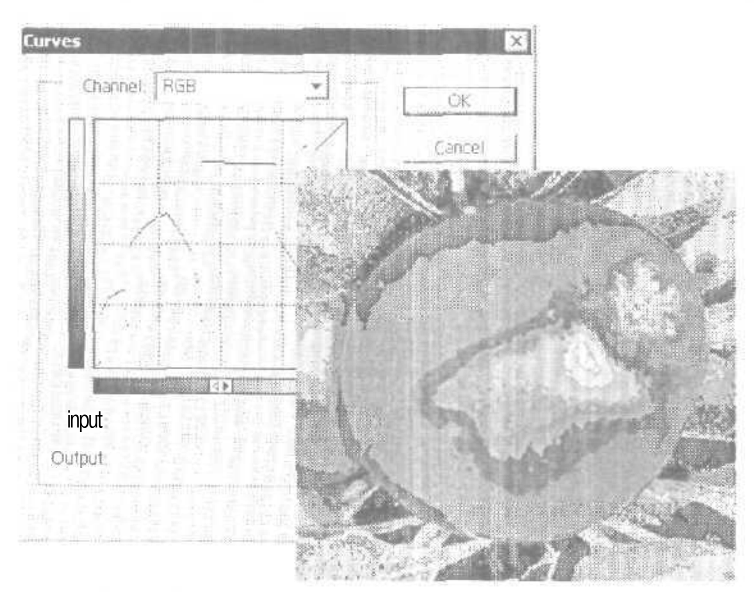


Рис. 1.61. Эффект применения кривой

Рисунок 1.61 иллюстрирует результат применения кривой, размеченной с помощью инструмента для построения кривых произвольной формы, к изображению однородно окрашенного яблока.

Таким образом, кривые — инструмент просто уникальный по своим цветокорректирующим способностям, и владение им значительно расширяет возможности пользователя.

1.7. Автоматизация работы

Говоря об эффективной работе в Photoshop, нельзя не упомянуть о мощнейших средствах этой программы в области автоматизации работы. Для удобства рассмотрения разделим их на две части: макросы и средства меню Automate (Автоматизировать).

1.7.1. Макросы

Очень давно создатели Photoshop обратили внимание па то, что огромное количество работы, выполняемой в компьютерной графике, является отнюдь не творческой, а машинально повторяемой последовательностью действий. Действительно, очень многое приходится часто повторять, и это сводится к рутинной работе. Поэтому и появилась идея использовать макросы (actions). Сразу скажем, что есть несколько вариантов перевода этого слова. Нам нравится больше всего слово «макрос», поэтому дальше будем пользоваться именно этим словом. Макрос — это запись последовательности действий, необходимых для получения какого-то конкретного результата. Каждая команда, которую вы выполняете в программе вручную, имеет свое имя и область действия. Например, самая распространенная команда Copy (Копировать) из меню Edit (Редактирование) имеет имя «Copy» и область применения — имеющееся выделение. Это и дает возможность записывать действия.

Но нужно иметь в виду, что решение какой-либо задачи при помощи макросов имеет только один плюс — скорость. Если вы хотите сделать работу качественно, го лучше работать руками.

При работе с макросами можно выполнять три основных действия над ними: создавать, редактировать и выполнять. Для этого используется палитра Actions (Операции), которая является основным средством работы с макросами (рис. 1.62).

Палитра Actions (Операции) сожержит следующие элементы.

1. Активный макрос. В данном случае стрелка указывает на макрос Vignette.
2. Набор макросов. В стандартной поставке Photoshop CS имеется шесть таких папок:
   - Default Actions (Макросы по умолчанию). Набор самых разных и, по мнению создателей программы, самых полезных макросов;
   - Commands (Команды). В этот набор входят самые распространенные команды, такие как Copy (Копировать), Grow (Смежные пикселы) и т. д. Может оказаться полезным только благодаря тому, что каждый макрос можно закрепить за отдельной функциональной клавишей;

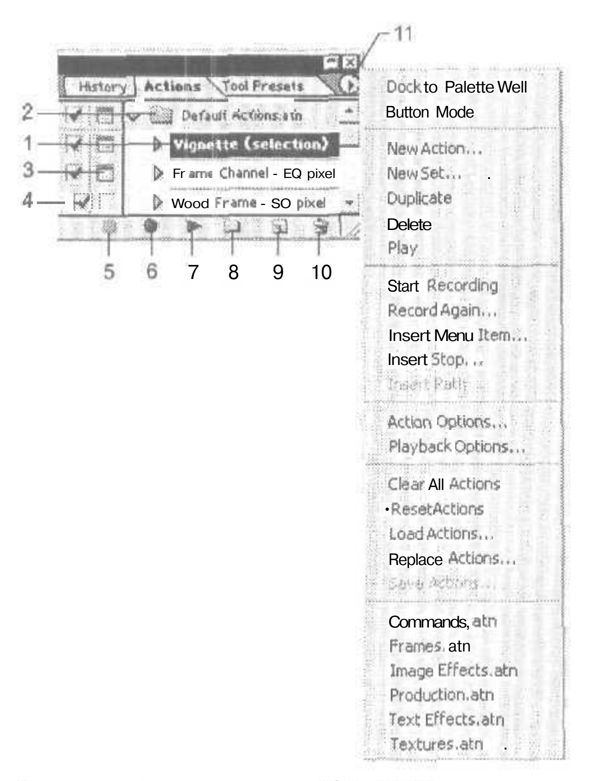


Рис. 1.62. Палитра Actions (Операции)

> Frames (Рамки). Различного рода рамки;

> Production (Обработка). В большой части повторяет то, что будет описано далее в разделе, посвященном меню Automate (Автоматизировать);

> Text Effects (Текстовые эффекты). Эффекты, направленные исключительно на текст. Есть огонь, лед и многие другие. Но использовать их мы не рекомендуем — качество получаемого результата крайне неудовлетворительное;

> Textures (Текстуры). Различные текстуры, многие из которых, например дерево, выполнены очень качественно.

3. Toggle Dialog on/off (Вкл./выкл. диалоговое окно). Отображение диалогового окна.
4. Toggle Item on/off (Вкл./выкл. макрос). Воспроизводить или нет данный пункт в списке макросов.
5. Stop Playing/Recording (Остановить выполнение/запись). Остановить выполнение или запись макроса.
6. Begin Recording (Начать запись). Начать запись макроса.
7. Play Selection (Выполнить). Выполнить имеющийся макрос. Основная кнопка при работе с макросами. Но гораздо удобнее запускать макрос или сочетанием клавиш, которое вы можете закрепить за любым макросом сами, или двойным щелчком мыши при нажатой клавише Ctrl.

8. Create New Set (Создать набор). Создать новую группу макросов. Как правило, если вы сами записываете их, то удобно создать при помощи этой кнопки папку, в которой они будут храниться, чтобы не запутаться в дальнейшем.
9. Create New Action (Создать макрос). Создать новый макрос,
10. Delete (Удалить). Удалить выделенный макрос.
11. Открыть меню палитры Actions (Операции) (см. рис. 1.62). С помощью этого меню можно выполнить все команды, доступные в данный момент в палитре.

Запись нового макроса

1. Прежде всего создайте новую папку (кнопка 8 на рис. 1.62) для макросов, чтобы не засорять другие. Назвать ее лучше так, чтобы потом не пришлось задумываться о том, что в ней хранится, например Proba. Не рекомендуется оставлять имя по умолчанию, вроде Set 1, так как уже через пару недель вспомнить, что это за папка, будет практически невозможно.
2. Далее нажмите кнопку 9 (см. рис. 1.62). В результате откроется диалоговое окно New Action (Создание макроса), показанное на рис. 1,63. Это окно содержит следующие параметры:
   - Name (Имя) — название нового макроса. Все сказанное относительно имен папок можно повторить и здесь. Мы выбрали имя Grayscale исходя из назначения нового макроса;
   - Set (Набор) — набор, в котором будет сохраняться данный макрос;
   - Function Key (Клавиша) — клавиша для запуска данного макроса. В данном случае это Shift+F3;
   - Color (Цвет) — параметр, актуальный только для кнопочного вида палитры Actions (Операции). Перевести ее в этот режим можно, выбрав в меню (кнопка 11) пункт Button Mode (Кнопочный режим). Color (Цвет) — это цвет кнопки, под которой будет скрываться макрос. Так как работать в кнопочном режиме очень неудобно, эту настройку мы оставили без изменений.

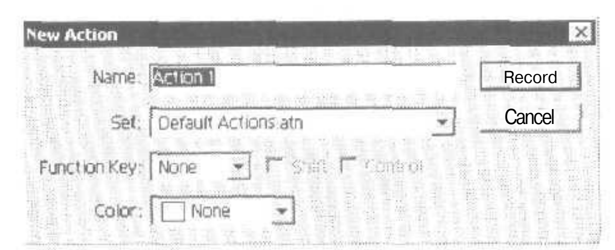


Рис. 1.63. Диалоговое окно создания нового макроса

3. Затем нажмите кнопку 6. С этого момента все, что вы будете делать, записывается в данный макрос. Его функция будет такова: перевести изображение в полутоновое, уменьшить размер в два раза и закрыть файл, сохранив изменения.
4. В момент записи обязательно должен быть открыт какой-либо файл. Если такового не имеется, то поставьте запись на паузу (кнопка 5) и откройте любой графический файл либо создайте новый. Единственное требование к нему -

изображение должно быть в любой цветовой системе, кроме Grayscale (Полутоновое).

5. Переведем изображение в градации серого: Image ▸ Mode > Grayscale (Изображение ▸ Режим ▸ Полутоновое).
6. Уменьшим размер в два раза: Image ▸ Image Size (Изображение ▸ Размер изображения). В открывшемся окне выберем в качестве единиц измерения проценты, а высоту (Height) и ширину (Weight) установим равными 50 %. Мы не можем пойти другим путем, так как в задаче четко сказано уменьшить в два раза, а ведь изображения могут быть самых разных размеров. Поэтому проценты — единственная подходящая величина.
7. Затем сохраним изображение (Ctrl+S) и закроем его.
8. После этого нажмите кнопку 5 для завершения записи. Макрос готов к использованию. Теперь в любой момент по нажатию сочетания клавиш Ctrl+F3 активное изображение будет переводиться в полутоновое и уменьшаться в два раза. Если вам данный макрос не лужен, удалите его путем перетаскивания на кнопку 10.

Редактирование макросов

Большинство действий, записанных в макросе, имеют свои параметры. Действительно, не так много в Photoshop команд, которые применяются без возможности выбора вариантов. Л раз есть настройки, то логично было бы указывать их при записи. Если мы полностью раскроем любой макрос, то увидим примерно то, что показано на рис. 1.64. Данный пример был выбран из-за размеров — это один из самых маленьких макросов в наборе Default (Макросы по умолчанию).

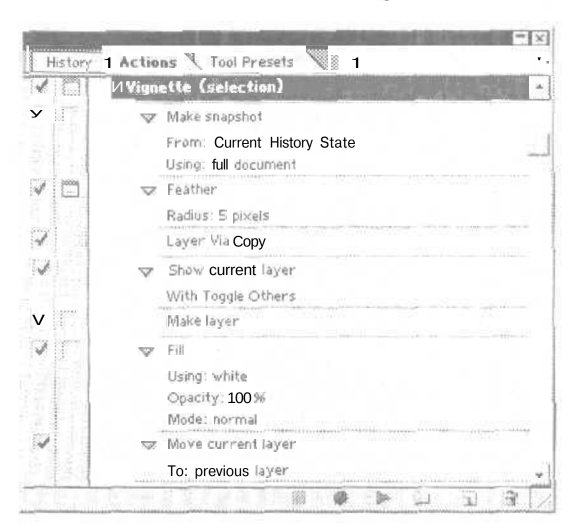


Рис. 1.64. Полностью раскрытый макрос

Как вы видите, тут есть вся необходимая информация о выполняемых действиях. Чтобы изменить, например, пункт Make Layer (Создать слой), следует дважды щелкнуть по нему мышью,

Использование макросов

Для того чтобы запустить макрос, есть три способа.

- Нажать кнопку Play Selection (Выполнить) в палитре Actions (Операции).
- Сделать двойной щелчок мышью по необходимому макросу с нажатой клавишей Ctrl.
- Нажать сочетание клавиш, назначенное данному макросу.

Предпочтителен третий вариант как самый быстрый.

Нередко возникает вопрос, пользоваться или нет стандартными макросами Photoshop. В принципе, это стоит делать, но только тогда, когда поджимает время или не важно качество результата. Большинство стандартных макросов создают эффекты крайне низкого качества.

Но все же есть одна область, где макросы незаменимы. Дело в том, что многие команды Photoshop применяются часто, но сочетаний клавиш не имеют, и приходится открывать несколько уровней меню, прежде чем их использовать. Особенно это касается фильтров. Но можно создать макрос, записать в нем необходимую функцию и закрепить этот макрос за какой-нибудь функциональной клавишей. В результате удастся сэкономить время и повысить комфортность работы.

1.7.2. Меню Automate (Автоматизировать)

В Photoshop все средства автоматизации работы, кроме макросов, вынесены в одно меню: File ▸ Automate (Файл ▸ Автоматизировать). Опишем их в том же порядке, в котором они расположены в меню.

Batch (Пакет)

Самая полезная из всех команд пакетной обработки изображений. Позволяет применить любой макрос ко всем файлам в одной папке. Можно, например, выполнить любую обработку огромного количества фотографий, и займет это значительно меньше времени, чем при ручной работе. Как правило, основные задачи, решаемые таким методом, — это изменение размеров и цветового режима фотографий. Диалоговое окно, появляющееся при выборе данной команды, показано на рис. 1.65.

- Set (Набор). Набор, из которого будет выбран макрос,
- Action (Макрос). Используемый макрос. Действия, записанные в нем, будут применены к изображениям.
- Source (Источник изображений). Есть четыре значения: Folder (можно выбрать изображения в любой панке вашего компьютера, самый распространенный вариант применения), Import (импортировать изображения), Opened Files (файлы, которые у вас уже открыты), File Browser (файлы, открытые во встроенном обозревателе файлов).
- Choose (Выбрать). Позволяет выбрать путь к папке с исходными изображениями.
- Override Action «Open» Commands (Игнорировать команду макроса «Открыть»). Если выставлен этот параметр, то программа будет игнорировать собственную команду открытия файла в макросе, если такая есть, а будет использовать источник, который вы уже определили.

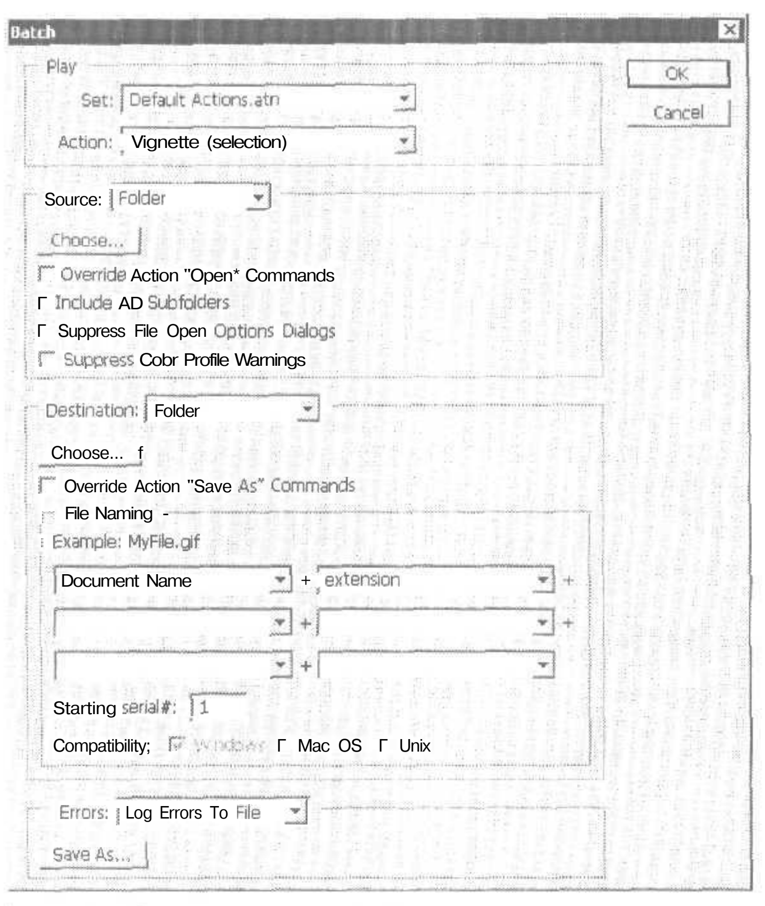


Рис. 1.65. Диалоговое окно Batch (Пакет)

- Include AllSubfolders (Вложенные папки). Включать изображения из всех подпапок исходной папки,
- Suppress Color Profile Warnings (Не показывать цветовые предупреждения). Не выводить информацию о цветах, которые не попадают в область полиграфического цветового охвата.
- Destination (Назначение). Действия с исходными файлами, которые будут выполнены по окончании макроса. Есть два варианта:
  - Save and Close (Сохранить и закрыть). Применяется, если необходимо изменить группу изображений и исходные файлы не нужны;
  - Folder (Папка). Если вам необходимы еще и исходные файлы без изменений, то вы можете назначить папку, в которую будут складываться измененные изображения.
- Choose (Выбрать). Путь к папке для обработанных изображений.
- Suppress File Open Options Dialog (Игнорировать диалоговое окно настроек открытия файла).

- Override Action «Save In» commands (Игнорировать команду макроса «Сохранить в»). Игнорировать команду Save In (Сохранить в), если она есть в макросе.
- File Naming (Имена файлов). Этой группой параметров определяется, под какими именами сохранять файлы. Есть множество автоматизированных вариантов, например последовательная нумерация, добавление даты и т. д.
- Compatibility (Совместимость). Назначать имена файлов из соображений совместимости с операционными системами OS/2 и UNIX.
- Errors (Обработка ошибок). Действия в случае ошибки. Есть два варианта: записывать ошибки в файл и не прерывать работу макроса (Log Errors to File) или останавливать макрос (Stop For Errors).

PDF Presentation (презентация Adobe Acrobat)

Новый инструмент, появившийся только в Photoshop CS. Позволяет создавать презентации в формате PDF или многостраничные документы PDF. Если с последними все относительно понятно, то что такое презентация Adobe Actobat, лучше пояснить.

В целом, это обычное слайд-шоу, которое хранится в формате PDF. После запуска картинки будут сменять друг друга через определенные промежутки времени. Этот инструмент может оказаться полезным в случае, если, например, вы хотите наиболее эффектно продемонстрировать удаленному партнеру свои работы.

Диалоговое окно PDF Presentation показано на рис. 1.66.

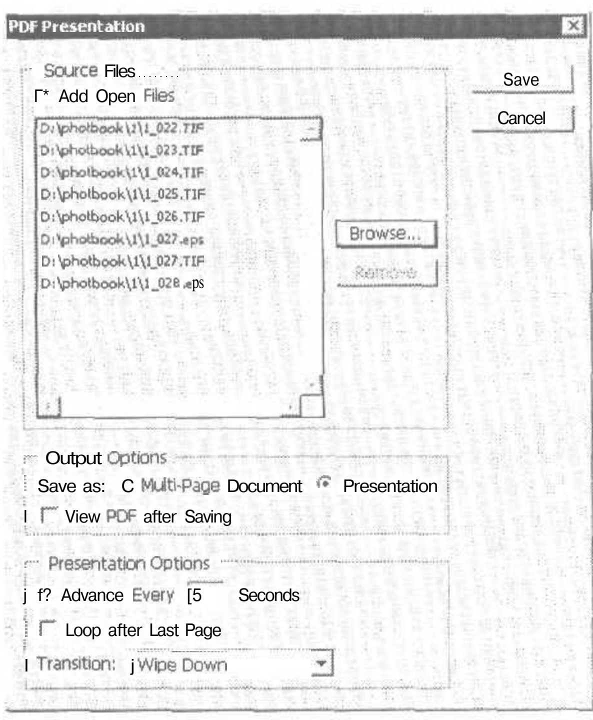


Рис. 1.66. Окно настроек PDF Presentation (PDF-презентация)

- Source File (Источник). Здесь вы выбираете файлы, которые лягут в основу будущей презентации. Щелкнув на кнопке Browse (Искать), можно найти нужные файлы на жестком диске. При установленном флажке Add Open File (Добавить открытые файлы) в презентацию будут добавлены также изображения, открытые в данный момент в Photoshop.
- Output Options (Настройки сохранения). Группа параметров, определяющих тип создаваемого документа:
  - Save as (Сохранить как). Есть два варианта: Multi-Page Document (Многостраничный документ) и Presentation (Презентация);
  - View PDF After Saving (Открыть файл PDF после сохранения). Если этот флажок: установлен, то сразу после завершения экспорта будет открыта программа для просмотра созданного файла.
- Presentation Options (Настройки презентации):
  - Advance Every () seconds (Смена каждые () секунд). Определяет частоту смены слайдов в презентация;
  - Loop After Last Page (Повтор после последней страницы). Если этот флажок установлен, презентация не закончится на последнем кадре, а будет проигрываться заново;
  - Transition (Смена). Определяется способ смены слайдов. Можно выбрать один из 18 вариантов. Наиболее интересным из них авторам показался Dissolve (Растворение) — кадры, оправдывая название режима, действительно очень эффектно растворяются в фоне,

Create Droplet (Дроплет)

Очень интересная возможность, правда не настолько полезная, насколько интересная. Во всем повторяет Batch (Пакет), кроме одного: вы не указываете источника. Как она тогда работает? Дело в том, что эта команда создает exe-файл, который вы можете поместить и любую папку и запустить, чтобы выполнить указанный макрос.

Conditional Mode Change (Изменить цветовой режим)

Команда, позволяющая менять цветовую систему для открытых изображений (рис. 1.67). Ничем не отличается по результату от Image ▸ Mode (Изображение ▸ Режим), по несколько быстрее и удобнее.

Contact Sheet II (Индекс)

При помощи этой команды можно сделать изображение, на котором будут показаны и миниатюре все картинки из папки-источника. Идеально подходит для создания небольших индексов, например в полиграфии. Диалоговое окно с параметрами индекса показано на рис. 1.68.

- Source Folder (Источник). Путь к папке-источнику.
- Document (Документ). Размеры документа, в котором будут размещены миниатюры изображений из пайки-источника. Если все они не поместятся на один лист, программа создаст еще один или несколько листов по необходимости.
- Thumbnails (Миниатюры). Способ размещения миниатюр.

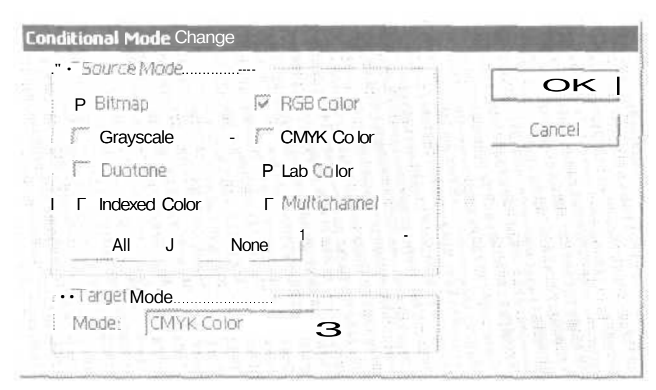


Рис. 1.67. Диалоговое окно Conditional Mode Change (Изменить цветовой режим)

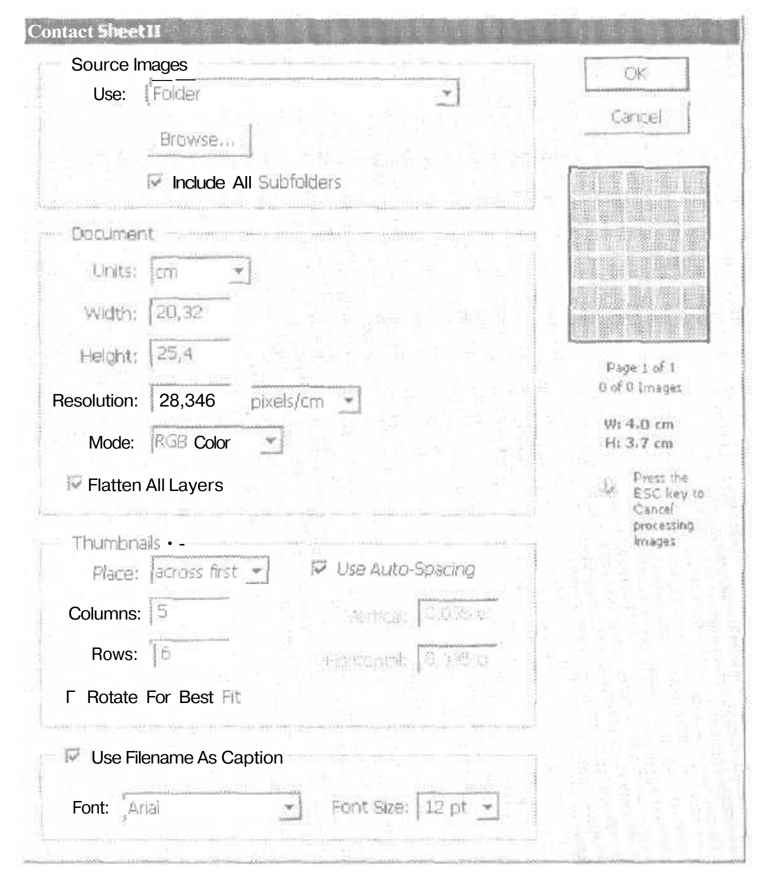


Рис. 1.68. Диалоговое окно Contact Sheet II (Галерея)

- Use Filename As Caption (Использовать имена файлов). Использовать имя файла в качестве подписи к изображению. Стоит применять, когда имя файла несет в себе ценную информацию или если целью создания листа является показ имеющихся у вас изображений кому-нибудь еще,

Crop And Straighten Photos (Разрезать и разделить фотографии)

Инструмент, обратный предыдущему. Позволяет быстро распознать и разделить разные фотографии, собранные в одном изображении. Диалогового окна не имеет.

Fit Image (Подобрать размер)

Команда, изменяющая размер изображения по вашему выбору (рис. 1.69). Очень удобно, если вы готовите изображения для использования в Интернете.

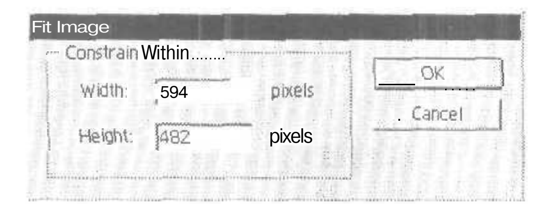


Рис. 1.69. Диалоговое окно Fit Image (Подобрать размер)

Multi-Page PDF to PSD (Преобразовать из PDF в PSD)

Команда, позволяющая переводить PDF-файлы в формат PSD. Учитывая, какой объем информации на сегодняшний день хранится в PDF, можно считать эту возможность очень полезной.

Picture Package (Комплект страниц)

Интересная и полезная команда для тех, кто распечатывает свои работы. Позволяет очень удобно расположить на листе несколько копий изображения. Предлагается огромное количество готовых вариантов. На рис. 1.70 показан результат применения данной команды для четырех копий.

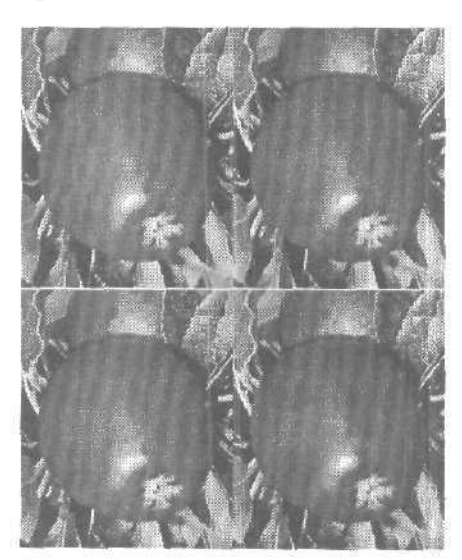


Рис. 1.70. Результат применения команды Picture Package (Комплект страниц)

Web Photo Gallery (Фотогалерея для Веб)

Незаменимое средство для фотохудожников, которые хотят разместить свои работы в Интернете, но не знают языка HTML. Создает просто великолепные интернет-галереи. Диалоговое окно с параметрами этой команды показано на рис. 1.71. К сожалению, показывать примеры в книге нет смысла, так как смотрятся они лучше всего на экране монитора.

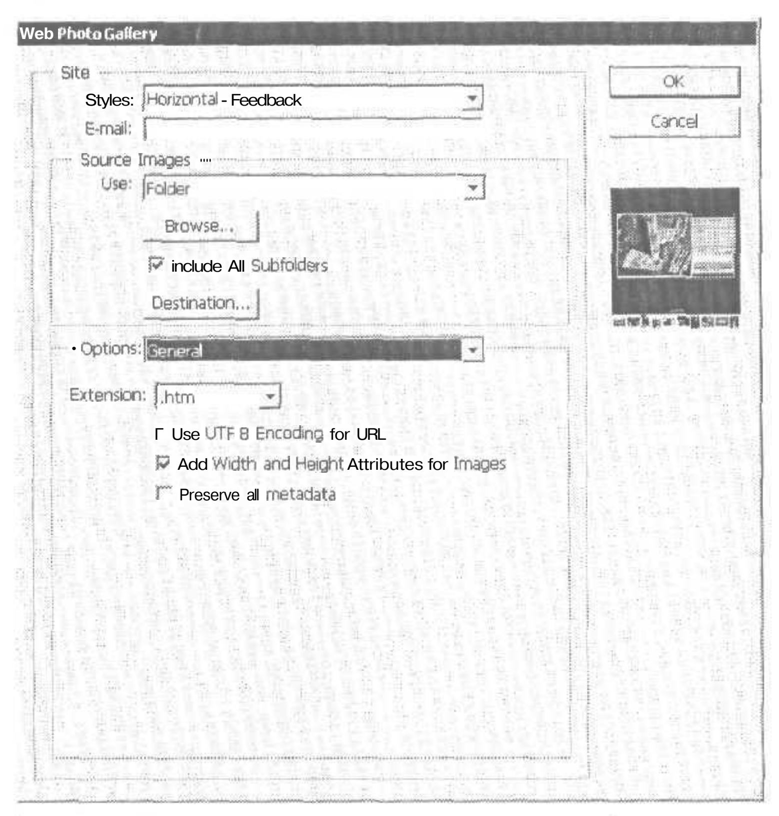


Рис. 1.71. Диалоговое окно создания интернет-галереи

Для тех, кто знаком с HTML, это тоже большая помощь, так как программа сделает за вас всю «черную» работу и вам останется только оптимизировать код, чтобы получить полностью оригинальную галерею.

Photomerge (Склеивание фотографий)

Новый инструмент, появившийся в Photoshop CS. Позволяет автоматизировать создание панорамных снимков из нескольких обычных.

Мы не станем описывать этот инструмент и его действие в деталях — это тот случай, когда нужно или иметь специальное образование и опыт работы с панорамными снимками, либо долго разбираться при помощи экспериментов. Отметим лишь то, что Photomerge очень эффективно совмещает фотографии, находя в них аналогичные фрагменты.

На этом обзор средств автоматизации закончен. В заключение добавим, что применять их надо, сначала разобравшись, нельзя ли достичь желаемого результата без этих команд.

1.8. Команда Free Transform и другие виды трансформирования

Вообще-то, предмет этого раздела входит и меню Edit (Редактирование), однако мы считаем его настолько важным, что решили рассмотреть отдельно. Действительно, почти никакая работа не обходится без трансформирования выделенного участка изображения или отдельного слоя. Эта команда позволяет делать так много и так просто, что ее можно считать одной из лучших находок разработчиков уже далекого Photoshop 3.0. Постарайтесь прочувствовать эту команду, и она еще не раз сэкономит ваше время.

Чтобы запустить команду Free Transform (Свободное трансформирование), просто нажмите Ctrl+T или выберите ее и меню: Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование).

Затем щелкните правой кнопкой мыши в пределах появившегося контура, и вы увидите меню с параметрами трансформирования (рис. 1.72).

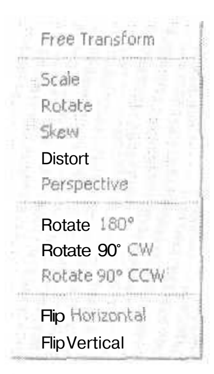


Рис. 1.72. Параметры трансформирования

Рассмотрим общие свойства всех «трансформаторов». Обратите внимание на ограничивающую рамку. С ней вам в основном и придется работать. Квадратики по углам прямоугольника и серединам отрезков называются узлами, и путем их перетаскивания можно выполнить любое преобразование выделенного участка. Точка в центре прямоугольной области — это так называемая опорная точка, она является центром вращения. Пока не нажата клавиша Enter, вы находитесь в режиме трансформации и не можете выполнять никаких других действий. Перейдем к описанию самих модификаторов. Заметьте, что команда Free Transform (Свободное трансформирование) — это гибрид масштабирования (Scale (Размер)) и вращения (Rotate (Поворот)). Поэтому достаточно описать эти две команды, чтобы раскрыть и Free Transform (Свободное трансформирование).

- Scale (Размер). Изменяет линейные размеры выделенной области, то есть длину и ширину. Наиболее часто применяется при создании текста, так как не всегда длина или ширина шрифта из стандартного набора подходит в конкретной работе. Просто перетаскивайте узлы ограничивающей рамки.
- Rotate (Попорот), Очень полезная команда. Результат ее применения можно видеть на рис. 1.73. Перед тем как использовать команду Rotate (Поворот), обратите внимание на расположение опорной точки. Если поворот вокруг нее как вокруг оси вас вполне устраивает, то выведите мышь за пределы рамки и нажмите левую кнопку мыши. Вы увидите, что курсор изменился. Теперь можно осуществлять поворот по часовой стрелке или против нее. Если у вас недостаточно мощный компьютер, а изображение большое и с высоким разрешением, то выполнить точный поворот будет довольно сложно. Как это исправить, читайте в разделе 1.5,



Рис. 1.73. Применение команды Rotate (Поворот)

- Skew (Угол) — результат применения смотрите на рис. 1.74. Эта команда изменяет угол между отрезками, сдвигая изображение. В нашем примере было изменено два угла.



Рис. 1.74. Применение команды Skew (Угол)

- Distort (Деформация) — очень похожа на предыдущую команду, но отличие в том, что изменяется не один угол, а два, что приводит к полному изменению всех линейных размеров (рис. 1.75).



Рис. 1.75. Результат использования команды Distort (Деформация)

- Perspective (Перспектива) — очень интересная и полезная команда. Можно изменять два нижних или верхних угла одновременно, в результате чего действительно получается эффект уходящей вдаль поверхности (рис. 1.76).



Рис. 1.76. Применение команды Perspective (Перспектива)

- Rotate 180 — развернуть изображение на 180°.
- Rotate 90 CW — повернуть на 90° по часовой стрелке.
- Rotate 90 CCW — повернуть на 90° против часовой стрелки.
- Flip Horizontal — отразить зеркально D горизонтальном направлении. Применяется очень часто.
- Flip Vertical — аналогична предыдущей команде, только действует в вертикальном направлении.

1.9. Работа с текстом

В более ранних версиях работа с текстом была самым слабым местом Photoshop, Именно это заставляло устанавливать дополнительные программы, цель которых была только одна — исправить этот недостаток лучшего графического редактора. Однако в шестой версии произошли революционные изменения: стало можно просто писать текст на изображении (для тех, кто не работал с более ранними версиями, — раньше для этого открывалось специальное окно, что было весьма неудобно). Седьмая версия программы не привнесла в работу с текстом ничего существенно нового. А вот Photoshop CS обогатился давно ожидаемым новшеством — теперь возможно пускать текст по контуру. Но об этом читайте в разделе 1.10.3.

Для написания текста используется четыре инструмента.

Обычный текст по умолчанию. Пишем тем цветом, который выбран у нас основным или цветом переднего плана (Foreground Color) по горизонтали,

Текст в вертикальном направлении.

Писать выделением. Очень полезная возможность, если вы хотите создать что-нибудь вроде того, что изображено на рис. 1.70. Как это сделано, спросите вы? Да очень просто, настолько просто, что мы даже не стали это выносить в практику. Прежде всего пишем любую надпись выделением. Затем копируем содержимое выделенной области (Ctrl+C) и сразу же вставляем. На вид ничего не изменилось, но теперь мы можем применить эффекты слоя: Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф). Вот и все!

Текст как выделение в вертикальном направлении (рис. 1.77).

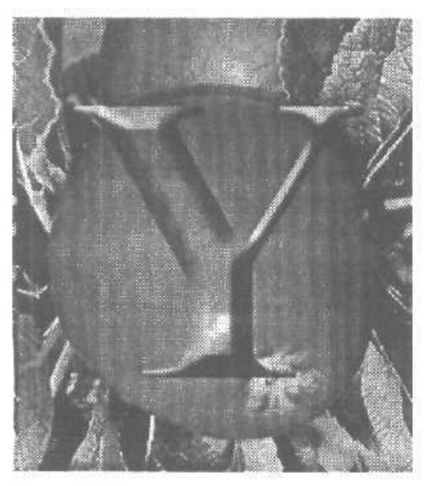


Рис. 1.77. Надпись, созданная как выделение

Как и любой **другой инструмент,** Type **(Текст)** имеет **свои настройки, отображаемые** в панели **параметров (рис.** 1.78).

Переход от горизонтального написания текста к вертикальному и наоборот.

Times New Roman ... В этом списке вы выбираете, какой шрифт использовать. Если вы хотите серьезно работать с Photoshop, то только теми шрифтами, что ставятся вместе с системой, вам не обойтись.

Bold Вариант начертания текста: полужирный, курсивный, подчеркнутый или другой.

72 pt Размер шрифта. Возможны самые разные единицы измерений (см. 1.5). В том случае, если стандартные размеры вам не подходят, можно использовать команду Free Transform (Свободное трансформирование) из меню Edit (Редактирование).

Sharp Способ сглаживания текста. Назначение этого параметра — устранить неровности мелких шрифтов.

Times New Roman ... Bold 72 pt Sharp

Рис. **1.78.** Вид панели параметров для инструмента Type (Текст)

Выравнивание текста по левому краю.

Выравнивание текста по центру.

Выравнивание текста по правому краю

Выбор цвета текста. По умолчанию стоит тот, который определен основным цветом (цветом переднего плана, Foreground Color).

А вот на этом параметре мы остановимся подробно, так как он является одним из лучших средств искривления текста. Если вам требуется нарисовать,

например, эмблему с текстом по окружности, то вам не придется устанавливать каждую букву по отдельности — с помощью данного инструмента вы решите эту задачу, затратив минимум времени и усилий. После того как вы нажмете кнопку инструмента, вы увидите диалоговое окно Warp Text (Деформировать текст) (рис. 1.79). Если вы выберете в списке Style (Стиль) любой вариант деформации, станут доступны следующие параметры.

- Bend (Закругление) — степень искривления.
- Horizontal. Distortion (Горизонтальное искривление) — степень искривления в горизонтальном направлении.
- Vertical Distort (Вертикальное искривление) — степень искривления в вертикальном направлении.

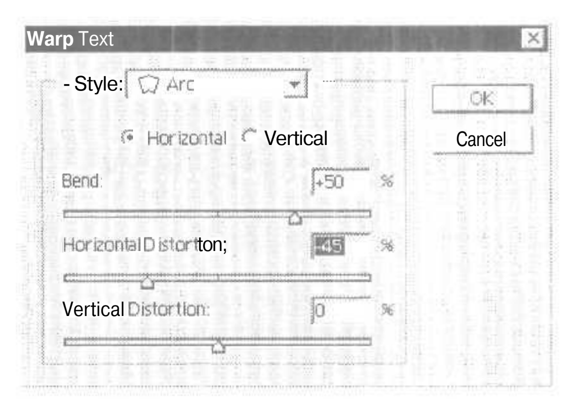
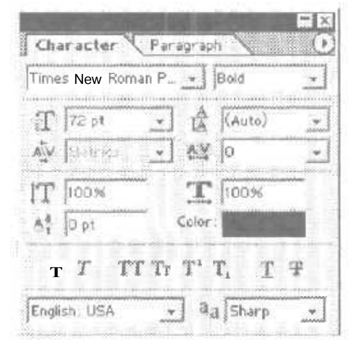


Рис. 1.79. Диалоговое окно Warp Text (Деформировать текст)

Включить палитры. В результате у вас появятся две палитры: Character (Символ) и Paragraph (Абзац) (рис. 1.80).



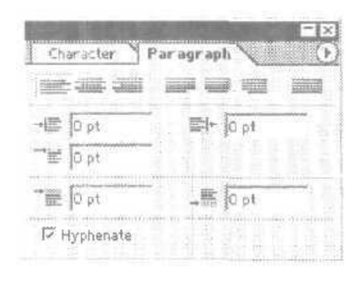


Рис. 1.80. Палитры для работы с текстом

Рассматривать их подробно мы не будем, так как они во многом повторяют панель параметров, но несколько совершенствуют многие процессы.

При работе в Photoshop с текстом часто возникают сложности с использованием символов кириллицы. Мы предлагаем следующие способы решения этой проблемы.

Способ первый — «терапевтический».

1. Запустите редактор реестра (в папке Windows запустите файл Regedit.exe или в меню панели задач выберите команду Выполнить (Run) и наберите regedit).
2. Откройте раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage.
3. Теперь измените значение параметра 1252: для WindowsNT на C_1251.NLS, для Windows95/98 на cp_1251.nls.
4. Обязательно перезагрузите компьютер.

Способ второй — «хирургический». Дело в том, что многие шрифты, поставляемые вместе с Windows, не русифицированы. Поэтому можно купить диск с русскими шрифтами и переустановить в системе их все или просто добавить русифицированные, используя Панель управления Windows. (На компакт-диске, прилагаемом к этой книге, находится несколько десятков русифицированных шрифтов.)

1.10. Контуры и фигуры

Photoshop — редактор растровой графики. Но элементы векторной графики в нем также присутствовали всегда. Это контуры (paths) и редактирующие их инструменты из группы Реп (Перо). Что такое контуры? Это векторные элементы, не являющиеся частью изображения, которые можно создавать и редактировать, переводить в выделение или заливать цветом. Можно сказать, что это еще одна форма интерпретации выделения. В третьей версии программы, кстати, основным применением контуров и было точное выделение областей сложной формы. В Photoshop 7.0 уже имеется мощнейший инструментарий выделения, и эта функция контуров утратилл. свое значение. На данный момент контуры используются в следующих случаях:

- Создание сложных фигур. Инструменты группы Реп (Перо) очень удобны, когда необходимо нарисовать новую фигуру, особенно если она должна быть переведена в выделение. Конечно, то же самое можно выполнить и инструментом Lasso (Лассо), но это очень сложно и неудобно;
- Shapes (Фигуры). Это окончательное слияние векторной и растровой графики в одной программе. Фигуры — это готовые объекты различной геометрической формы. Если раньше, чтобы получить, например, круг, приходилось сначала создавать круглое выделение, а йотом заливать его, то теперь достаточно использовать инструмент Ellipse (Эллипс).

Если вы работали в программах векторной графики, таких как CorelDRAW, то дальше этот раздел можете не читать — в работе с контурами вам все будет знакомо и легко.

1.10.1. Инструменты работы с контурами и палитра Paths (Контуры)

Прежде всего рассмотрим инструменты создания и редактирования контуров, которые находятся в палитре инструментов.

Реп (Перо) — основной инструмент при работе с контурами. Позволяет их создавать. Работает следующим образом: вычерчивает прямую или кривую

линию от одной опорной точки до другой. Чтобы установить якорь (опорную точку), достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши. Если при этом вы не отпустите кнопку и начнете отводить контур, то линия получится кривая.

СОВЕТ

Не старайтесь при помощи одного инструмента Реп (Перо) создать весь контур. Если контур достаточно сложной формы, это получится у редкого профессионала. Как правило, при помощи пера строится только набросок контура, а тонкости доводятся специальными инструментами данной группы.

Freeform Pen (Свободное перо) — инструмент, ближайшей аналогией которого является Lasso (Лассо). Отличие только в одном: Lasso (Лассо) создает выделение, а данный инструмент — контур. Этим инструментом удобно пользоваться только в том случае, если вы можете очень точно рисовать курсором, так как контур полностью повторяет его траекторию. Как правило, при помощи мыши так не получается, и поэтому Freeform Pen (Свободное перо) — это излюбленный инструмент пользователей, имеющих в наличии дигитайзеры (панели для рисования). Правда, если в свойствах инструмента вы выставите значение Magnetic (Магнитное), то он станет похож уже на Magnetic Lasso (Магнитное лассо), а это очень часто применяется, особенно при точном выделении объектов.

Add Anchor Point (Перо+) — добавить опорную точку контура. Один из самых необходимых инструментов редактирования контура. Например, если вам нужна дуга, то можно сделать ее следующим образом: при помощи пера построить прямую линию, затем добавить опорную точку на середину линии и вытянуть ее вверх. Очень быстро и удобно.


Delete Anchor Point (Перо–) — инструмент, противоположный предыдущему.


Convert Point (Угол) — удобный инструмент для модификации контура.

ПРИМЕЧАНИЕ

Научиться работать с контурами, что называется, с ходу невозможно. Необходима хотя бы небольшая практика. Лучше всего поставить себе задачу нарисовать в контурах что-нибудь сложное, например автомобиль. И когда вы ее выполните, то сможете уверенно говорить о том, что умеете обращаться с контурами.

Палитра Paths (Контуры)

Палитра Paths (Контуры) — это единственная палитра, в которой можно редактировать контуры (рис. 1.81).

В нижней части этой палитры находятся кнопки, за которыми закреплены наиболее полезные команды работы с контурами.

Fill Path (Залить контур). Залить контур текущим цветом. Применяется для создания одноцветных фигур. Когда необходимо залить текстурой, то лучше щелкнуть правой кнопкой мыши внутри контура и выбрать в открывшемся меню пункт Fill Path (Залить контур). В результате свойства заливки можно будет определять в стандартном окне Fill (Заливка) (вызываемом командой Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка)).

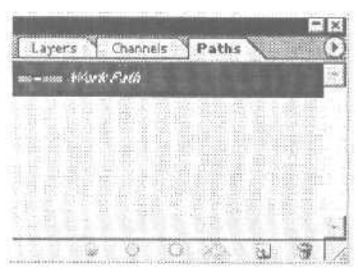


Рис. 1.81. Палитра Paths (Контуры)

Stroke Path (Обвести контур). Вычертить контур текущим цветом. По умолчанию используется карандаш. Но можно значительно расширить возможности, если запускать эту команду из меню, которое появляется после щелчка правой кнопкой мыши внутри контура. Тогда откроется окно, показанное на рис. 1.82. Как видите, есть возможность строить контур любым из множества инструментов.

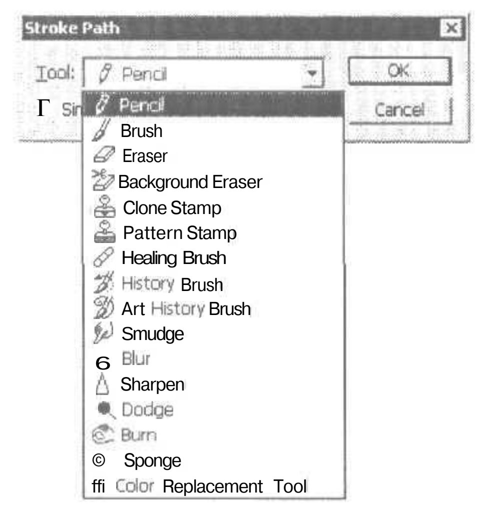


Рис. 1.82. Диалоговое окно Stroke Path (Обвести контур)

Make Selection (Загрузить контур как выделение). Часто применяется, например, если вы использовали контуры, чтобы обвести очень точно объект, а теперь хотите редактировать его.

Make Work Path (Загрузить выделение как контур). Загрузить выделение в качестве контура.

New Path (Создать контур).

Delete Current Path (Удалить контур).

С помощью команд меню, открывающегося по нажатию круглой кнопки, расположенной в верхнем правом углу палитры, можно сохранить и впоследствии использовать контур.

1.10.2. Фигуры

Практическая польза фигур (shapes) несомненна: это лучший способ создать любую двумерную геометрическую фигуру.

Сделайте активным первый инструмент этой группы — Rectangular (Прямоугольник). Обратите внимание на то, что в панели параметров среди прочих настроек стали доступны и другие виды фигур. Элементы панели параметров мы сейчас и рассмотрим.

Shape Layers (Создать фигуру). Этот и следующие два параметра очень важны. Они определяют, что будет представлять собой фигура. В данном случае будет создаваться самый полезный тип фигуры — слой фигуры. Это некий гибрид слоя и контура, то есть вы можете редактировать такую фигуру как контур, но при этом она обладает всеми свойствами слоя. В этом масса преимуществ, в том числе и возможность применять стили слоя (Layer Style).

Paths (Создать контур). Создавать фигуру только в виде контура, не занимая под нее отдельный слой.

Fill Pixels (Заполненная область). Создавать только фигуру. В таком режиме фигура будет сразу прорисована на активном слое, и вы не сможете ее изменить.

Уже описанный выше инструмент Pen (Перо). Наличие инструментов этой группы в панели параметров — новшество Photoshop 7.0.

Freeform Pen (Свободное перо).

Rectangle (Прямоугольник). Сразу обратите внимание на кнопку Geometry Options (Геометрические параметры). При ее нажатии откроется окно свойств фигуры (рис. 1.83).

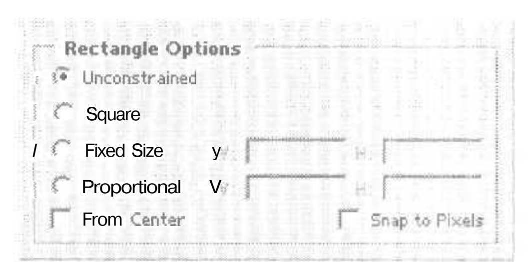


Рис. 1.83. Свойства фигуры Rectangular (Прямоугольник]

- Unconstrained (Свободное рисование). Рисовать без всяких ограничений,
- Square (Квадрат). Рисовать квадрат.
- Fixed Size (Фиксированные размеры). Прямоугольник с фиксированными размерами.
- Proportional (Пропорции). Прямоугольник с фиксированным отношением длины и ширины.
- From Center (От центра). Рисовать от центра изображения.
- Snap to Pixels (Привязать к пикселам). Продолжить края до границ пикселов.

Rounded Rectangle (Скругленный прямоугольник). От обычного прямоугольника отличается только одним параметром — Radius (Радиус). Это радиус сопряжений по краям, определяемый в пикселах.



Ellipse (Эллипс). В настройках ничем не отличается от прямоугольника.

Polygon (Многоугольник). В панели параметров только одна индивидуальная настройка — Sides (Стороны), в которой вы указываете количество сторон многоугольника. Гораздо больше собственных настроек в диалоговом окне, вызываемом нажатием кнопки Geometry Options (Геометрические параметры). Оно показано на рис. 1.84. Ниже перечислены представленные в этом окне свойства многоугольника, а на рис. 1.85 показано десять фигур, созданных при помощи инструмента Polygon (Многоугольник) с разными настройками.

- Radius (Радиус). Радиус описанной окружности для данной фигуры.
- Smooth Corners (Скругленные углы). Делать углы закругленными.
- Indent Sides By (Звезда). Придать фигуре форму звезды. Позволяет создавать огромное количество вариантов звезд.
- Smooth Indents (Сглаживание выемки). Сглаживать внутренние части звезды.

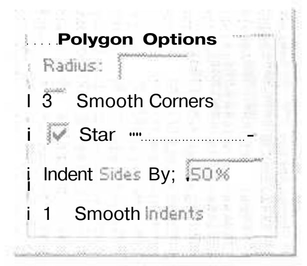


Рис. 1.84. Свойства фигуры Polygon (Многоугольник)

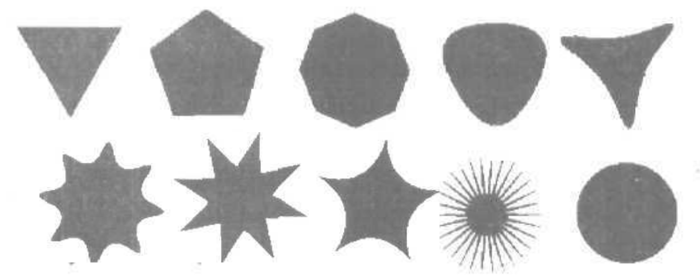


Рис. 1.85. Фигуры, созданные инструментом Polygon (Многоугольник)

Line (Линия). Инструмент, позволяющий создавать линии и стрелки. Для линии есть только одна настройка — Weight (Ширина). Несколько сложнее со стрелкой. Ее параметры определяются в окне настроек фигуры (рис. 1.86). Благодаря этим параметрам можно получить огромное количество вариантов стрелок, некоторые из них показаны на рис. 1.87.

- Start (В начале). Рисовать стрелку в начале линии.
- End (В конце). Рисовать стрелку в конце линии.

- Width (Толщина). Процентное отношение толщины стрелки к толщине линии,
- Length (Длина). Процентное отношение длины стрелки к толщине линии.
- Concavity (Вогнутость). Определяет вогнутость стрелки. Может иметь значение от +50 % до -50 %.

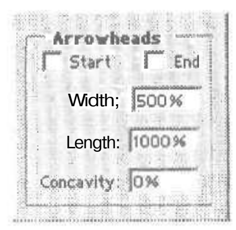


Рис. 1.86. Окно настроек линии со стрелкой (инструмент Line (Линия))

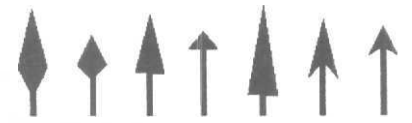


Рис. 1.87. Варианты стрелок

В раскрывающемся списке Custom Shape (Пользовательская фигура), находящемся в панели параметров, содержатся созданные вручную фигуры. При помощи команды Edit ▸ Define Custom Shape (Редактирование ▸ Определить новую фигуру) вы можете сохранить любой контур как фигуру и использовать ее в дальнейшем. Раскрывающийся список Layer Style (Стили слоя) позволяет применить к фигуре слоевые эффекты. Это возможно только для фигур, построенных в режиме Shape Layer (Слой фигуры).

Этих возможностей вполне достаточно для того, чтобы обойтись без любой программы векторной графики. Но не забывайте о том, что фигуры еше можно редактировать,

Для редактирования фигур используются два специальных инструмента.

Path Selection (Перемещение фигур) — применяется для перемещения фигур. Если использовать его с нажатой клавишей Shift, то фигура будет перемещаться горизонтально, вертикально и под углом 45°, а с нажатой клавишей Ctrl фигура будет скопирована.

Direct Selection (Модификация фигур) — инструмент, при помощи которого можно менять вид фигуры путем воздействия на точки и линии контура, ограничивающего фигуру. Очень полезный и простой инструмент, который удобно применять не только к фигурам, но и к контурам.

Не забывайте также о том, что фигуры являются контурами, и поэтому с ними можно работать всеми инструментами группы Реп (Перо).

1.10.3. Текст по пути

Одной из самых важных и давно ожидаемых возможностей Photoshop CS стало размещение текста по контуру. Теперь нет никаких трудностей в том, чтобы на-

писать фрагмент текста любой формы — то, для чего многие специально устанавливали программы векторной графики или дополнительные плагины к Photoshop.

Пользоваться текстом по контуру очень просто. Создайте любую кривую, причем это может быть как пользовательский контур, так и любая из автофигур. Подведите к нему курсор текстового инструмента (к сожалению, пока Type Mask в режиме текста по контуру не работает). Указатель сменит вид. Теперь можно ввести нужный текст,

Менять направление или расположение текста по кривой можно инструментом Path Selection. Надпись в этом режиме показана на рис. 1.88.



Рис. 1.88. Пример текста по контуру

1.11. Работа с каналами и масками

Для того чтобы понять, что такое каналы, необходимо четко представлять, как строится изображение в Photoshop. Любой рисунок, созданный либо открытый в Photoshop, представлен в виде трех (рис. 1.81) или четырех каналов, которые при наложении и создают цвет, видимый нами на экране.

Существует несколько цветовых моделей, с которыми можно работать в Photoshop, и почти каждая из них ориентирована на тот или иной вид деятельности:

- RGB применяется при сканировании изображений и в большинстве других случаев.
- CMYK соответствует цветам, в которых данный рисунок будет распечатываться.
- Lab не связана ни с одним устройством.

Что же представляют собой отдельные каналы? Это просто черно-белое изображение, на котором каждому пикселу соответствует 8 (16) бит данных (256 значений яркости). Кроме основных каналов, которые непосредственно формируют изображение, могут быть созданы дополнительные. На сам рисунок они не влияют, а хранят информацию о выделенных областях. В остальном же они ничем не отличаются от основных каналов.

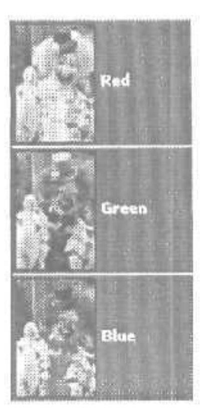


Рис. 1.89. Три канала одного изображения

По умолчанию все каналы представлены в черно-белом режиме, но его можно заменить па цветной (цвет изображения будет совпадать с цветом канала). Для этого выберите команду Edit ▸ Preferences ▸ Display & Cursors (Редактирование ▸ Установки ▸ Отображение и курсоры) и в открывшемся диалоговом окне установите флажок Color Channels in Color (Каналы в цвете). Однако следует учитывать, что на цветном изображении канала мелкие детали выражены недостаточно ярко, а следовательно, качество работы может ухудшиться.

Разные каналы одного и того же изображения выглядят так, как показано на рис. 1.89. Переключаться с канала на канал вы можете, щелкая мышью на значке нужного катит в палитре Channels (Каналы) (вид этой палитры см. на рис. 1.46), а также благодаря клавиатурным сокращениям. Выбирать насколько каналов сразу можно щелчком мыши при нажатой клавише Shift. Для того чтобы па время отключить просмотр одного из каналов, щелкните мышью на пиктограмме с изображением глаза, находящейся с левой стороны.

Чтобы пояснить, для чего нужны каналы, приведем простой пример. Наверное, вы не раз видели фотографии, где лица слишком красные, а пейзаж чересчур зеленый. Если вы попытаетесь редактировать данное изображение целиком, к сожалению, у вас ничего не получится. Но стоит посмотреть на цветовые составляющие рисунка, как вы сразу поймете, чего здесь слишком много, а чего не мешала бы и добавить. Особенность каналов заключается в том, что вы можете редактировать их независимо друг от друга, используя при этом все возможности Photoshop. Можно воспользоваться инструментами рисования, фильтрами, уровнями яркости, тоновыми кривыми, а также многим другим.

1.11.1. Возможности палитры Channels (Каналы)

Если вы щелкнете правой кнопкой мыши по любому каналу в палитре Channels (Каналы), появится меню, состоящее из двух команд (рис. 1.90).

- Duplicate Channel (Создать копию канала) — дублирует активный канал.
- Delete Channel (Удалить) — данная команда удаляет активный канал.

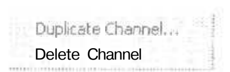


Рис. 1.90. Меню с командами создания и удаления каналов

Внизу палитры каналов расположены четыре кнопки.

Load Channel As Selection (Загрузить канал как выделение) — преобразует канал в выделение. Следует учитывать, что белые области канала соответствуют выделенным пикселам, черные — невыделенным, а серые — частично выделенным пикселам.

Save Selection As Channel (Сохранить выделение как канал) — преобразует выделение в новый канал.

Delete Current Channel (Удалить канал) — еще один способ удалить активный канал.

Create New Channel (Создать канал) — создание нового канала. Эту кнопку можно использовать для дублирования имеющихся каналов: перетащите канал мышью к данной кнопке, и он автоматически скопируется на новый канал.

Следующая серия команд находится в меню (рис. 1.91), которое вызывается щелчком мыши по круглой кнопке в верхнем правом углу палитры каналов.



Рис. 1.91. Основные команды работы с каналами

С первыми тремя командами — New Channel (Создать канал), Duplicate Channel (Создать копию капала) и Delete Channel (Удалить) — мы уже познакомились.

- New Spot Channel (Создать канал комбинированного цвета) — каждый канал такой структуры выводится на отдельную печатную форму. Необходимо указать цвет и плотность данного капала.
- Merge Spot Channel (Объединить с каналом комбинированных цветов) — эта команда объединяет канал комбинированного цвета с основными цветовыми каналами той модели, которую вы используете,
- Channel Options (Параметры канала) — данная команда позволит вам изменить название канала, его прозрачность, цвет. Эту команду можно вызвать двойным щелчком мыши по каналу.
- Split Channels (Разделить каналы) — при помощи этой команды вы можете разделить свое изображение на несколько составляющих. Количество составляющих будет зависеть от количества каналов. Другими словами, если вы

используете модель RGB, то ваше изображение разобьется на три новых, каждое из которых будет идентично одному каналу исходного.

- Merge Channels (Объединить каналы) — объединяет несколько разных изображений, ассоциируя исходные каналы с каналами нового изображения. Для этого необходимо, чтобы исходные изображения были выполнены в полутоновом режиме (Grayscale) и имели одинаковые размеры.
- Palette Options (Параметры палитры) — данная команда позволяет выбрать параметры палитры каналов, а именно размер значков (мелкие, средние или крупные), либо вообще отказаться от просмотра каналов, оставив только их названия.

1.11.2. Дополнительные каналы

Кроме основных каналов, составляющих цветовую модель, существуют еще и дополнительные каналы, которые часто называют маской. Маска — это область выделения, представленная в виде полутонового изображения. Белые пикселы в ней соответствуют выделенным областям, черные — невыделенным и серые — частично выделенным. В Photoshop возможно создание двух типов масок. Первая — это быстрая маска. Она существует для однократного применения и не сохраняется, образуя временный канал на период своего действия. Вторая — это маска, которую иногда еще называют альфа-каналом. Одновременно может храниться довольно много таких каналов, которые при необходимости могут сохраняться на протяжении всей работы.

Преимущество маски в том, что она является независимым полутоновым изображением, то есть ее можно редактировать, не затрагивая при этом основное изображение. Для ее изменения можно использовать любые инструменты рисования и редактирования, фильтры, любые параметры световой и цветовой коррекции.

Как известно, Photoshop — это редактор растровых изображений. Любой объект в растровой графике представлен в виде множества точек. Для того чтобы совершить какую-либо операцию с этим объектом (повернуть, масштабировать, дублировать, применить фильтр и др.), необходимо обозначить его границы, то есть создать выделенную область, в которой мы изолируем необходимые нам точки (объект), оставшиеся же пикселы будут восприниматься программой как недоступные для редактирования.

Но что делать, если необходимо отредактировать поочередно группу объектов? Ответ напрашивается сам собой: выделять их по порядку и производить необходимые манипуляции. Но проблема в том, что выделенная ранее область может понадобиться вновь, а выделения зачастую имеют довольно сложные формы. Именно для таких случаев и были придуманы маски, которые при активизации превращаются в область выделения. Можно применять к маскам операции сложения, пересечения и многие другие. В общем, маски являются простым и очень удобным средством создания выделений.

Иногда требуется создать плавный переход от одного объекта к другому или контурное выделение весьма сложной формы. С этим поможет справиться режим быстрой маски. Это наиболее простой и удобный способ определить необходимую группу точек. Прежде чем войти в этот режим, как правило, создается

приблизительная область выделения при помощи стандартного набора инструментов, таких как Lasso (Лассо), Magic Wand (Волшебная палочка), простые формы выделения. Нужно отметить, что этот этап не обязателен, но он поможет вам в работе, пока вы окончательно не освоитесь с альфа-каналами. Затем, перейдя в режим быстрого маскирования, вы получаете возможность сосредоточиться на уточнении деталей.

В режим быстрой маски вы можете перейти, выбрав его в палитре инструментов либо нажав клавишу Q. Если вы последовали нашему совету и изначально выделили какую-либо область, то изменения увидите сразу после перехода в режим быстрой маски. Выделенная область представляется в виде пленки светло-красного цвета. Красный цвет пленки устанавливается по умолчанию. Однако если в вашем изображении много цветов красного оттенка, то создание маски будет затруднено. Мы советуем открыть палитру каналов — в ней вы увидите временный канал, называемый быстрой маской. Сделайте двойной щелчок мышью на этом канале или выберите в дополнительном меню палитры пункт Quick Mask Options (Параметры быстрой маски). Перед вами откроется таблица, в которой вы сможете выбрать цвет маскировки, а также ее прозрачность.

Вы наверняка обратили внимание, что при переходе в режим быстрой маски контур выделения исчез. На самом деле он временно прекратил свое существование, так как все дальнейшие операции будут относиться непосредственно к самой маске и не затронут изображение. При возвращении в стандартный режим или при повторном нажатии клавиши Q контур выделения появится вновь.

Для того чтобы удалить область из выделения, вам надо закрасить ее пикселы белым цветом, чтобы добавить — красным. Эту операцию вы можете выполнить при помощи любого инструмента рисования Photoshop, в том числе Brush (Кисть) и Eraser (Ластик). При раскраске полутонами вы добавите частично выделенные области. Таким образом, режим быстрой маски позволяет растушевывать одни контуры, в то время как другие остаются четкими. К тому же вы можете многократно изменять контуры выделения и видеть при этом первоначальное изображение, что немаловажно.

В результате вы можете создать сколь угодно сложную область выделения и сохранить ее в отдельном канале. А так как при закрытии изображения канал удалять не обязательно, вы сможете вернуться к редактированию этого изображения, начиная с того места, на котором остановились.

1.12. Стили и эффекты

В Photoshop 7.0 есть большая коллекция великолепных слоевых эффектов, называемых также стилями слоя. Почему слоевых? Дело в том, что их действие распространяется на весь слой сразу, и применять их можно, только если изображение состоит более чем из одного слоя и активным является не первый слой. Заметим, что нужно различать основные стили, или слоевые эффекты, которые собраны в меню Layer ▸ Layer Style (Слой ▸ Стили слоя), и содержимое палитры Styles (Стили). Слоевые эффекты можно сгруппировать вместе и сохранить как новый стиль. Именно такие стили и находятся в палитре Styles (Стили). Рассмотрим сначала базовые стили.

1.12.1. Слоевые эффекты

Drop Shadow (Внешняя тень)

Эффект, позволяющий создавать внешнюю тень. Один из самых полезных эффектов, сделавший множество дополнительных модулей Photoshop абсолютно ненужными. Единственный крупный недостаток — невозможность создания перспективной тени. Окно настройки этого эффекта показано на рис. 1.92.

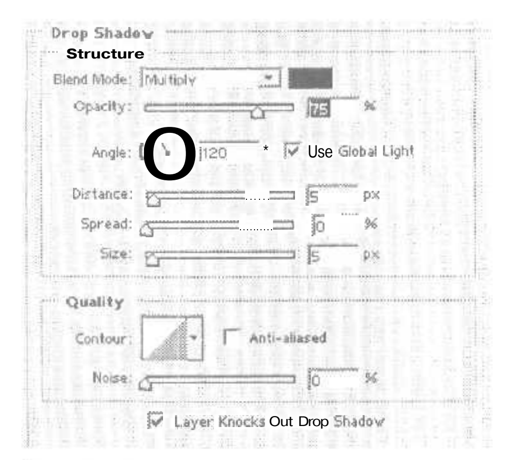


Рис. 1.92. Параметры тени

- Blend Mode (Режим наложения). Режим наложения пикселов. В данном случае применен режим Multiply (Умножение) из-за свойств тени: при наложении теней более темный изначально пиксел должен остаться более темным по отношению к остальным.
- Color (Цвет). Цвет тени. Она совсем необязательно должна быть черной. Чтобы добиться интересных эффектов, попробуйте и другие цвета.
- Angle (Угол). Угол падения света. Определяет, в каком направлении должна падать тень.
- Use Global Light (Использовать общий свет). Использовать единое для всех эффектов направление света. Удобно, если в вашей работе на множестве объектов применено много разных стилей. И если, например, тени будут падать в разные стороны, возникнет ощущение неестественности изображения. Применение общего источника евета позволяет избежать этого.
- Distance (Расстояние). Расстояние, на которое следует выносить тень от объекта.
- Spread (Разброс). Степень размытости тени по краям.
- Size (Размер). Размер тени.
- Contour (Контур). Контур применения эффекта. Позволяет полностью изменить внешний вид тени.
- Anti-aliased (Сглаживание). Сглаживание неровностей.
- Noise (Шум). Добавить в тень шум.

С помощью этих настроек можно не только передать любые естественные тени, но и создать более интересные эффекты (рис. 1.93).



Рис. 1.93. Пример применения эффекта Drop Shadow (Внешняя тень)

Inner Shadow (Внутренняя тень)

Создаст внутреннюю тень. Чаще всего используется для придания объема объектам, в особенности буквам. Так как параметры данного инструмента полностью совпадают с параметрами Drop Shadow (Внешняя тень), не станем повторяться, На рис. 1,94. показан результат применения этого эффекта.



Рис. 1.94. Текст с эффектом Inner Shadow (Внутренняя тень)

Outer Glow (Внешнее свечение)

Эффект, создающий ореол вокруг объекта. Особенно удобно то, что в качестве ореола можно использовать любой градиент. Окно настроек этого эффекта показано на рис. 1.95.

Outer Glow
Structure
Screen
Opacity: 75 %
Noise: 0 %
Elements
Softer
Spread: 0 %
Size: 5 px
Quality
Contour: Anti-aliased
Range: 50 %
Jitter: 0 %

Рис. 1.95. Окно настроек эффекта Outer Glow (Внешнее свечение)

Настройки, характерные только для данного эффекта:

- Technique (Техника). Определяет внешний вид свечения;
- Range (Диапазон). Определяет ширину свечения;
- Jitter (Колебание). Шум, переходящий в фон. С увеличением этого параметра увеличивается зернистость и рассеянность свечения.

Пример использования эффекта внешнего свечения показан на рис. 1,96.



Рис. 1.96. Применение эффекта Outer Glow (Внешнее свечение)

Inner Glow (Внутреннее свечение)

Применяется для имитации объема шрифта. Настройки аналогичны эффекту Outer Glow (Внешнее свечение). На рис. 1.97 показан текст с применением внутреннего свечения.



Рис. 1.97. Текст с эффектом inner Glow (Внутреннее свечение)

Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Позволяет имитировать объем. Количество вариаций не поддается описанию, можно сказать, что это самый совершенный инструмент реализации псевдообъема в Photoshop. Окно настроек этого эффекта показано на рис. 1.98.

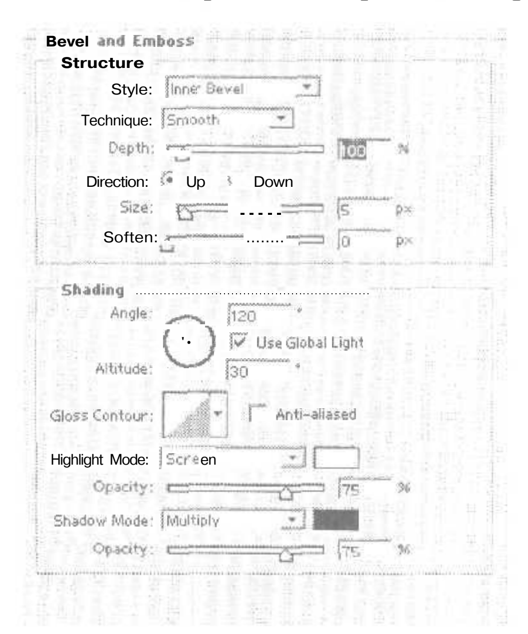


Рис. 1.98. Окно настроек эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Уникальные для этого инструмента настройки:

- Style (Стиль). В этом параметре определяется тип будущего объема. Он может идти как внутрь, так и наружу объекта, создаваться методом выдавливания и т. д.;
- Technique (Техника). Очень важная настройка. Здесь вы указываете, каким должен быть псевдообъем: обтекаемым, с плавными границами или, наоборот, с ярко выраженными гранями;
- Depth (Глубина). Выраженная в процентах рельефность объема;
- Direction (Направление). Если установлено значение Up (Вверх), то объект возвышается над поверхностью, если Down (Вниз) — углубляется в нее;
- Size (Размер). Определяется геометрический размер псевдообъема.

Также вы можете определить режим и цвет тени (Shadow) и световой составляющей объема (Highlight).

Кроме того, есть возможность использовать контуры (Contour) и текстуры (Texture) для изменения вида эффекта. Для этого достаточно сделать двойной щелчок мышью по соответствующим элементам списка в левой части окна.

Контур — это ограничивающая линия по краю объема. Иногда она бывает необходима для подчеркивания объема. Все настройки аналогичны рассмотренным ранее, поэтому повторять их не станем.

Гораздо более интересные возможности дают текстуры. Можно без труда добавить в объем любой образец текстуры и получить потрясающий результат. Напомним, что образец текстуры вы можете определить сами или использовать уже имеющиеся. Окно настройки текстур показано на рис. 1.99.

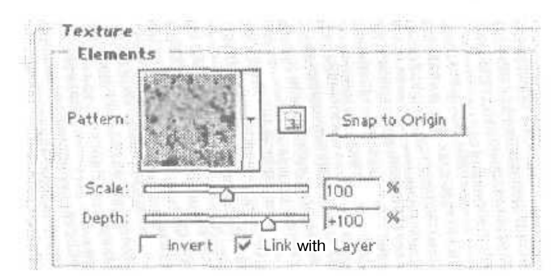


Рис. 1.99. Настройки текстуры

- Pattern (Образец). Используемая текстура.
- Scale (Масштаб). Величина элементов текстуры, в данном случае пузырьков. Изменяет образец пропорционально.
- Depth (Глубина). Выраженность текстуры на поверхности.

Используя вышеописанные настройки, можно добиться огромного количества эффектов. Некоторые варианты показаны на рис. 1.100.



Рис. 1.100. Некоторые варианты применения Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Satin (Атлас)

Интересный эффект, который в самом примитивном варианте действительно напоминает складки атласной ткани. Но настройки позволяют значительно расширить область применения. Одним словом, смотрите рис. 1.101.



Рис. 1.101. Использование эффекта Satin (Атлас)

Color Overlay (Наложение цвета), Gradient Overlay (Наложение градиента), Pattern Overlay (Наложение образца)

Эти три эффекта очень похожи. По сути, это заливка объекта цветом, градиентом и текстурой соответственно. Они очень просты в применении, и в настройках вы не найдете ничего нового, поэтому описаны они не будут.

Stroke (Обвести)

Обводит объект своеобразным ореолом. Можно было бы назвать его линией, но так как его размеры могут многократно превышать размеры исходного объекта, то такое сравнение неверно. Окно настроек показано на рис. 1.102.

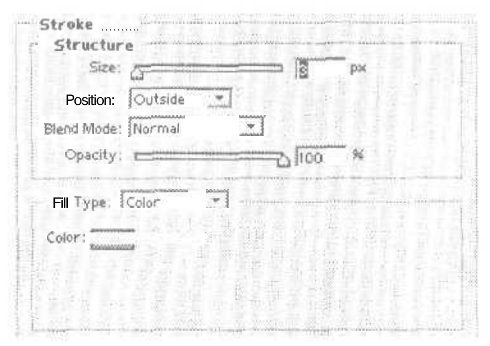


Рис. 1.102. Параметры эффекта Stroke (Обвести)

- Position (Положение). Определяет, как рисовать контур; внутрь объекта (Inside) или наружу (Outside).
- Fill Type (Тип заливки). Есть три варианта заливки: Color (Цвет), Gradient (Градиент), Pattern (Образец).

Copy Layer Style (Копировать стиль слоя)

Применяется в том случае, если вы хотите настройки одного слоя перенести на другой. Для этого нужно на исходном слое применить данную команду, а на другом — команду Paste Layer Style (Вставить стиль слоя) из этого же меню.

Clear Layer Style (Очистить стиль слоя)

Применяется, чтобы удалить с данного слоя все эффекты.

Global Light (Общий свет)

С помощью этого инструмента устанавливается направление света для всех слоевых эффектов, в которых установлен параметр Use Global Light (Использовать общий свет).

Create Layer (Создать слой)

Очень полезная команда, позволяющая вынести эффекты на отдельный слой. Таким образом можно получить множество оригинальных изображений. Рекомендуем поэкспериментировать.

Hide All Effects (Спрятать все эффекты)

Применяется в том случае, если вы временно не хотите видеть эффекты (например, необходимо доработать исходный объект), но удалять их не надо. После использования этой команды вы не будете видеть эффекты, до тех пор пока не используете обратную команду Show All Effects (Показать все эффекты).

Scale Effects (Масштаб эффектов)

Команда, позволяющая менять пропорции всех эффектов.

1.12.2. Палитра Styles (Стили)

Эта палитра служит для хранения стилей. Чтобы применить стиль, создайте новое изображение не менее чем с двумя слоями. Затем сделайте активным слой выше первого и щелкните мытью по любому стилю. Указанный стиль будет применен к активному слою.

Какие же стили находятся в этой палитре? Чтобы получить ответ на этот вопрос, откройте палитру Layers (Слои). Вы увидите примерно то, что показано на рис. 1.103.

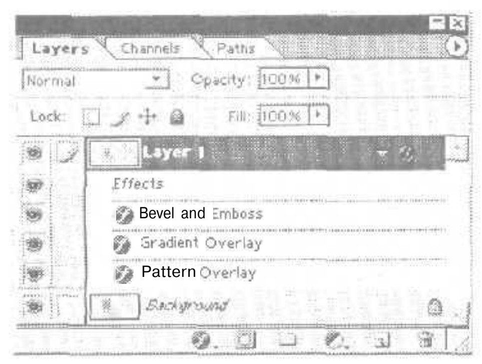


Рис. 1.103. Вид палитры Layers (Слои) для слоя с примененным стилем

Как видно из рисунка, любой стиль — это комбинация слоевых эффектов. В данном случае применены три эффекта: Bevel and Emboss (Скос и рельеф), Color Overlay

(Наложение цвета) и Pattern Overlay (Наложение образца). В этом можно убедиться, если дважды щелкнуть мытью по любому из показанных эффектов - откроется стандартное окно его настроек.

Вы также можете создавать собственные стили. Для этого достаточно сгруппировать необходимые слоевые эффекты и нажать кнопку создания нового стиля в палитре Styles (Стили).

Как вы могли убедиться, стили — это мощное средство обработки изображений в Photoshop. Они просто незаменимы для создания стандартных графических элементов. Однако не стоит отдавать им абслютное предпочтение, забывая о других возможностях Photoshop 7.0.

1.13. Палитра Brush Presets (Установки кистей)

Как известно, кисть в Photoshop — это не только инструмент рисования, но и своего рода аналог реального изделия. Существуют разные наборы кистей со своими свойствами, которые могут использоваться как шаблонные изделия при работе с такими инструментами, как собственно Brush (Кисть), Erase (Ластик), Stamp (Штамп) и многими другими. В Photoshop 7.0 разработчики несколько видоизменили работу с кистями — их вынесли в отдельную палитру, а также значительно расширили их настройки.

Для вызова палитры кистей следует щелкнуть на вкладке Brushes (Кисти), расположенной в правом верхнем углу главного окна программы. В результате появится окно, представленное на рис. 1.104.

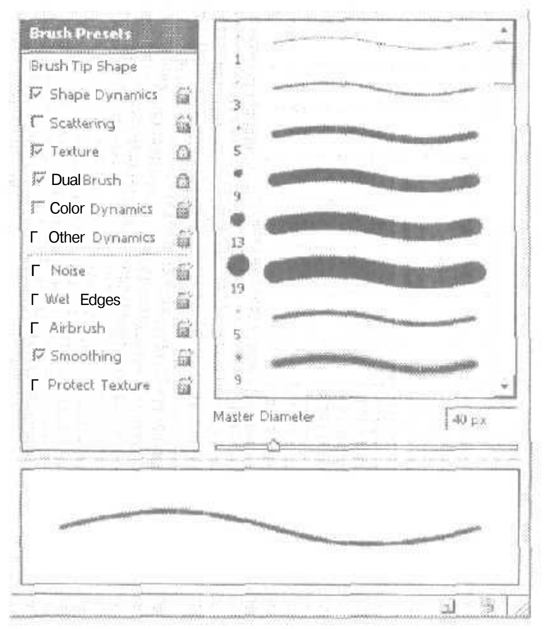


Рис. 1.104. Палитра Brush Presets (Установки кистей]

Это базовая палитра, в которой можно выбрать желаемую кисть и установить в поле Master Diameter (Диаметр) ее размер. Обратите внимание на то, что вы можете изменять размер не только круглых, но и всех остальных кистей, подбирая оптимальный вариант. Значение размера кисти варьируется к пределах 1-2500 пикселов. Несомненным удобством данной палитры является также то, что, изменяя параметры, вы можете сразу отслеживать ожидаемый результат применения в окне просмотра, расположенном в нижней части палитры,

Б основной палитре находится список групп настроек и параметров кисти. Каждую группу настроек, за исключением Brush Tip Shape (Форма кисти), можно активизировать или отключить при помощи флажка рядом с именем группы. То же относится и к одиночным параметрам, перечисленным в последнем разделе списка. При щелчке мышью на какой-либо активизированной группе появляется диалоговое окно с набором настроек. Рассмотрим все настройки кистей по порядку.

1.13.1. Brush Tip Shape (Форма кисти)

Если щелкнуть мышью на строке Brush Tip Shape (Форма кисти), то появится диалоговое окно, представленное на рис. 1.105. Его настройки очень похожи на те, что были доступны еще в шестой версии программы.

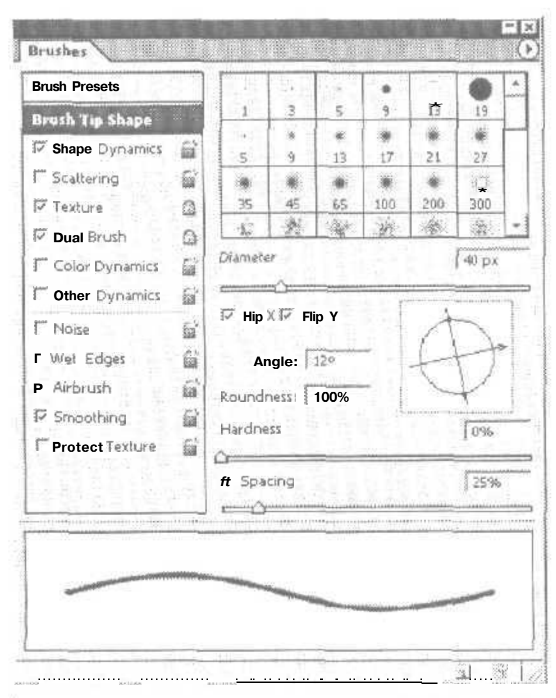


Рис. 1.105. Диалоговое окно Brush Tip Shape (Форма кисти)

Два параметра в этом окне дублируют рассмотренные ранее, а именно возможность выбора формы кисти и ее размера. Если размер кисти ранее был изменен,

то можно установить размер по умолчанию, нажав кнопку Use Sample Size (Использовать размер образца). Рассмотрим остальные параметры:

- Angle (Угол). Определяет угол наклона кисти. Естественно, этот параметр можно использовать со всеми кистями, кроме круглых.
- Roundness (Округлость). Кисть можно не только вращать вокруг своей оси, но и сжимать (данный параметр вводится в процентах и характеризует соотношение начального и конечного радиусов). Несомненным достоинством является то, что угол наклона и величину сжатия можно устанавливать на глаз, изменяя вид кисти в небольшом окне, расположенном справа. На рис. 1.106 представлены два изображения, нарисованные одной и той же кистью с округлостью 20 %, но угол наклона *в* одном случае был равен нулю, а во втором — 90°.



Рис. 1.106. Линии, проведенные кистью с различными значениями параметра Angle (Угол)

- Hardness (Жесткость). С помощью этого параметра регулируется жесткость краев проведенной линии. Здесь можно получить как предельно жесткие и четкие края, так и мягкие, плавно переходящие в фон. На рис. 1.107 показаны две линии, проведенные одинаковыми кистями с жесткими (100 %) и мягкими (О %) краями.



Рис. 1.107. Линии, проведенные кистями с жесткими и мягкими краями

- Spacing (Интервал). Линия, которую вы видите при рисовании каким-либо инструментом, использующим кисть, образуется многократными повторениями отпечатков (одиночный отпечаток получается при однократном нажатии па левую кнопку мыши без ее перемещения). Расстояние между отпечатками определяется в процентах относительно размера кисти. Чтобы получить возможность менять величину пробела между отпечатками кисти, необходимо установить флажок рядом с именем этого параметра. Тогда станет доступно числовое поле, в котором можно ввести значение в процентах, и линейка с бегунком для задания интервала на глаз. Если установить значение Spacing (Интервал) равным 100 %, то каждый отпечаток будет следовать за предыдущим без пробела. Сравните первое и второе изображения на рис. 1.108: на первом интервал равен 1 %, на втором — 100 %. Если же параметр Spacing (Интервал) отключить, то линия получится неоднородной — такой, как в третьем варианте на рис. 1.108. Такой эффект получается оттого, что отпечатки

повторяются через определенные промежутки времени. Если вести кисть медленно, то линия получится сплошная, как на первом изображении, если быстро, то прерывистая. А так как скорость движения руки непостоянна, особенно на закруглениях, то и линия получается неравномерная. Регулируя величину пробела, можно создавать различные эффекты. Максимальное значение данного параметра — 1000%.

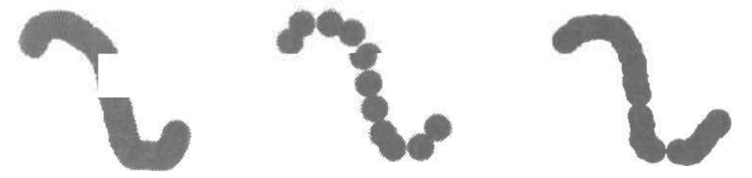


Рис. 1.108. Линии, проведенные кистью с различным значением параметра Spacing (Интервал)

1.13.2. Shape Dynamics (Динамика кисти)

Данное диалоговое окно, представленное па рис. 1.109, появляется после щелчка мытью на одноименной строке в палитре Brush Presets (Установки кистей).

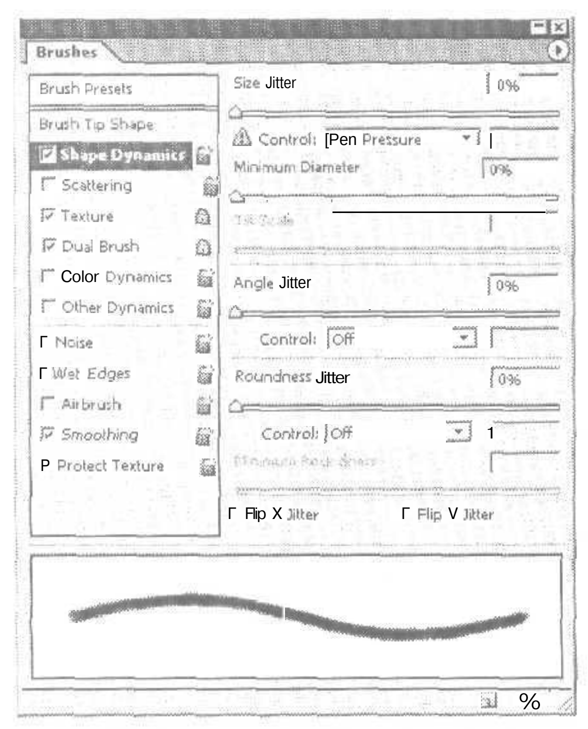


Рис. 1.109. Диалоговое окно Brush Dynamics (Динамика кисти)

Варьируя параметры в этом окне, можно из обычной кисти получить динамическую, то есть изменяющую свои свойства с течением времени. Это позволяет получать очень необычные результаты.

- Size Jitter (Вариации размера). Здесь задается максимальное отклонение размера кисти от исходного в пределах от 0 до 100 %. На рис. 1.110 показан пример динамического изменения размера.



Рис. 1.110. Пример динамического изменения размера

- Control (Управление). Этот параметр встречается в настройках кистей неоднократно, однако мы остановимся на нем один раз. Он позволяет указать, от чего будет зависеть динамика кисти:
  - Off (Выключен) — кисть не претерпевает никаких изменений;
  - Fade (Затухание) — кисть постепенно изменяет свои свойства;
  - Реп Pressure (Сила нажима) — данный параметр, как и все последующие в этом списке, становится доступным при работе с графическим планшетом. Если он установлен, кисть реагирует на силу нажима пера;
  - Pen Tilt (Наклон пера) — зависимость от наклона манипулятора;
  - Thumbwheel (Прокрутка) — зависимость от прокрутки;
  - Initial Direction (Начальное направление);
  - Direction (Направление).
- Minimum Diameter (Минимальный диаметр). Здесь можно установить минимальный диаметр отпечатка кисти, ограничив тем самым нижний порог вариаций размера.
- Tilt Scale (Масштаб наклона) — степень возможного изменения скоса.
- Angle Jitter (Вариации угла). Здесь задаются пределы поворота кисти вокруг своей оси (рис. 1.111).



Рис. 1.111. Пример динамического вращения кисти вокруг своей оси

- Roundness Jitter (Вариации округлости) — при активизации данного параметра изменения коснутся также и силы сжатия кисти (рис. 1.112)



Рис. 1.112. Пример динамического изменения силы сжатия кисти

- Minimum Roundness (Минимальная округлость) — этот параметр ограничивает минимальное значение округлости.

1.13.3. Scattering (Рассеивание)

Диалоговое окно Scattering (Рассеивание) представлено па рис. 1.113.

Здесь задаются параметры разбрызгивания кистей из «пульверизатора»,

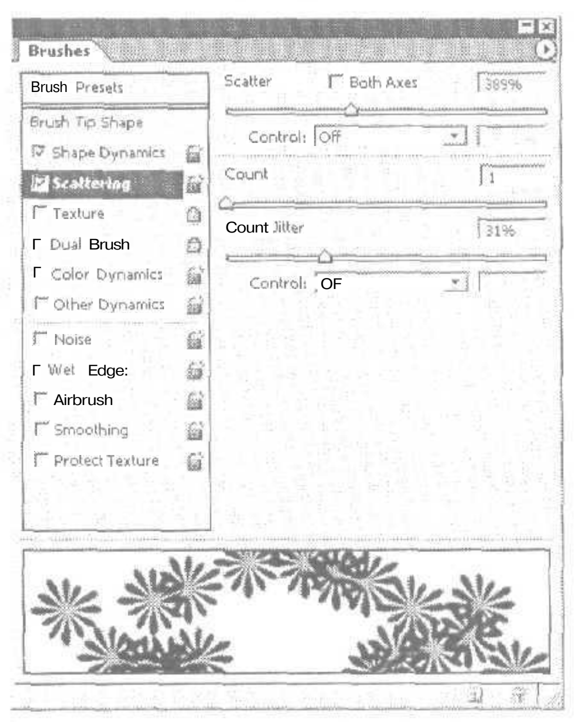


Рис. 1.113. Диалоговое окно Scattering (Рассеивание]

- Both Axes (Обе оси). Если установлен данный флажок, то смещение отпечатков происходит по обеим осям, в противном случае только по вертикальной оси.
- Scatter (Рассеивание). Здесь задается амплитуда рассеивания,
- Count (Количество). Данным значением определяется количество разбрасываемых элементов. Чем больше это значение, тем больше элементов «распыляется» за один щелчок мыши.
- Count Jitter (Вариации количества). Это еще одна динамическая настройка, которая позволяет реализовать переменное во времени количество разбрасываемых элементов. В результате их концентрация будет неравномерной.

1.13.4. Texture (Текстура)

В данном диалоговом окне, показанном на рис. 1.114, можно устанавливать различные параметры, влияющие на применение текстуры к отпечаткам кисти.

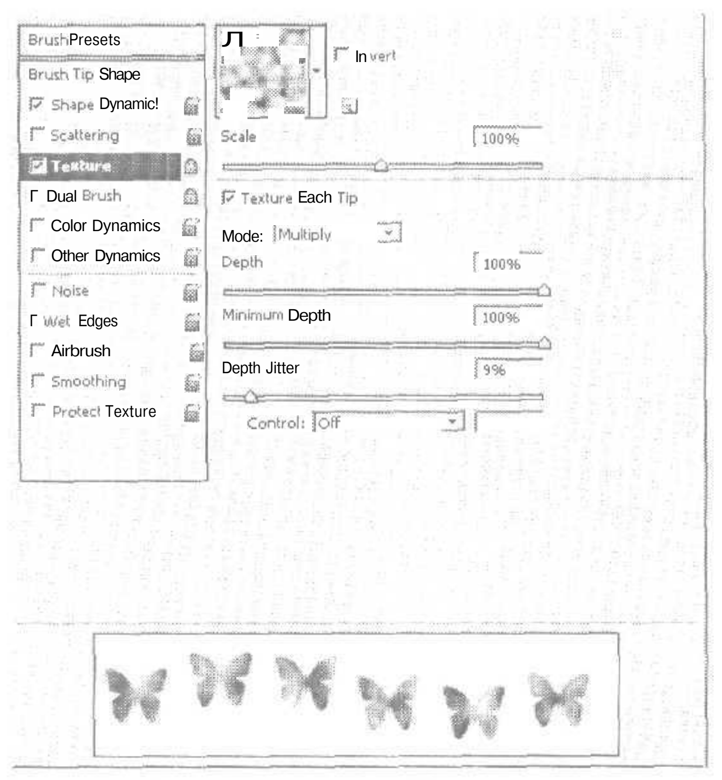


Рис. 1.114. Диалоговое окно Texture (Текстура)

Текстуры можно выбирать готовые или загружать свои (созданию текстур посвящена глава 4 данной книги). Кроме того, можно изменять следующие параметры.

- Scale (Масштаб). Здесь задается масштаб накладываемой текстуры, то есть устанавливается соотношение между размерами отпечатков кисти и элементов текстуры.
- Texture Each Tip (Другая текстура). Установка данного флажка позволяет настраивать дополнительные параметры, что дает большую свободу действий.
- Mode (Режим наложения). Режим наложения текстуры.
- Depth (Глубина). Это значение определяет, насколько четко будет просматриваться текстура. Для достижения более наглядного результата следует увеличить данный параметр, если же вы хотите получить лишь слегка текстурированные отпечатки кисти, то уменьшите его.
- Minimum Depth (Минимальная глубина). Параметр, определяющий самую плохую видимость текстуры. Это необходимо при активизации динамического режима работы.
- Depth Jitter (Вариации глубины). Здесь можно задать пределы изменения видимости структуры в динамическом режиме.

1.13.5. Dual Brush (Двойная кисть)

При щелчке на строке Dual Brush (Двойная кисть) в палитре Brush Presets (Установки кистей) появляется диалоговое окно, представленное на рис. 1.115.

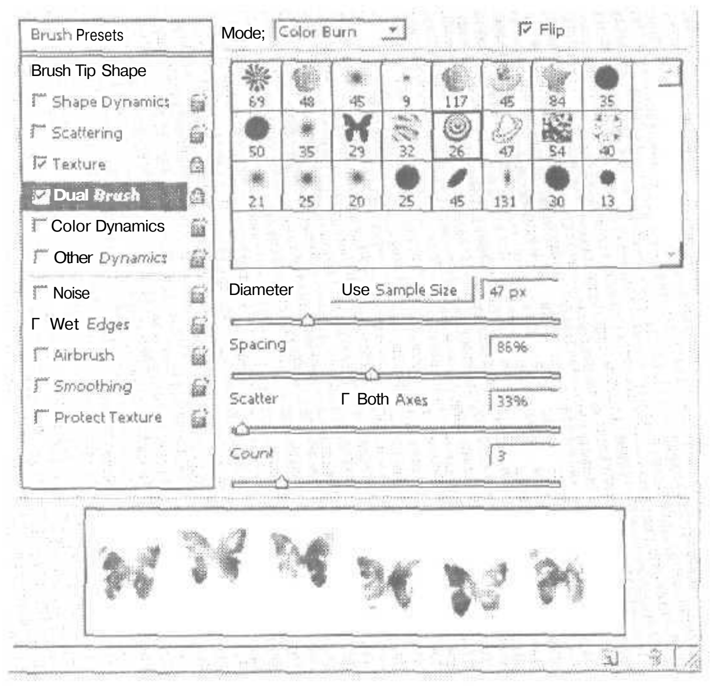


Рис. 1.115. Диалоговое окно Dual Brush (Двойная кисть)

Предлагаемые здесь возможности позволяют смешать две разные кисти. За основу берется кисть, установленная в основном окне палитры Brush Presets (Установки кистей), а вторая (накладываемая) настраивается в данном окне. Можно задать следующие параметры наложения кистей.

- Diameter (Диаметр). Диаметр накладываемой кисти,
- Spacing (Интервал). Если вы хотите сделать отпечатки кисти более редкими, то воспользуйтесь этим параметром.
- Both Axes (Обе оси). Этот параметр регулирует направление накладывания отпечатков.
- Scatter (Разброс). Для неравномерного наложения отпечатков следует увеличить силу разброса.
- Count (Количество). Количество (концентрация) накладываемых элементов.

1.13.6. Color Dynamics (Динамика цвета)

В диалоговом окне Color Dynamics (Динамика цвета) (рис. 1.116) задаются динамические параметры, влияющие не на форму кисти, а на ее цветовые и яркостные составляющие,

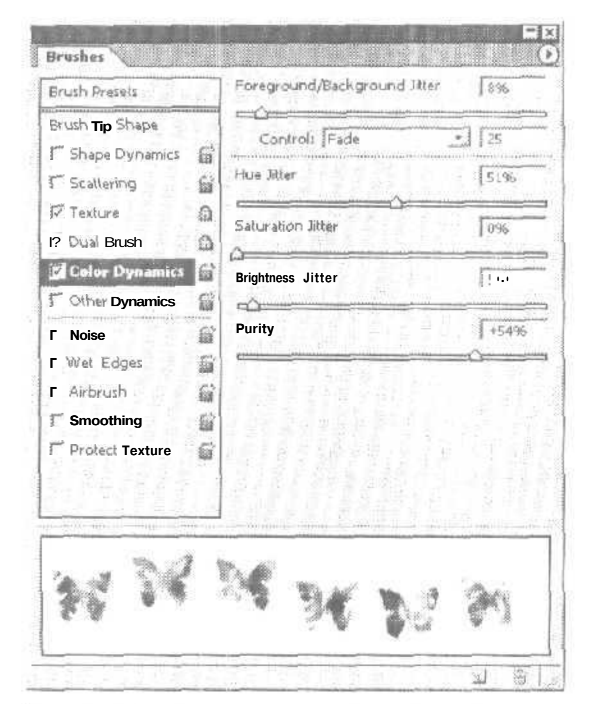


Рис. 1,116. Диалоговое окно Color Dynamics (Динамика цвета)

- Foreground/Background Jitter (Цвет переднего и заднего плана). Пределы изменения цветов переднего и заднего плана.
- ifue Jitter (Цветовые вариации). Диапазон изменения цвета.
- Saturation Jitter (Вариации насыщенности). Устанавливает предельные значения насыщенности отпечатков.
- Brightness Jitter (Вариации яркости). Диапазон изменения значений яркости.
- Purity (Чистота). Степень возможного отклонения цвета от нейтрального.

1.13.7. Noise (Шум)

При установке данного флажка в отпечаток кисти добавляется монохромный шум, который несколько напоминает действие одноименного фильтра, только распространяется не на все изображение, а лишь на след кисти. На рис. 1.117 была использована одна и та же кисть, только изображение слева получено без внесения шума, а справа — при включенном флажке Noise (Шум).




Рис. 1.117. Зависимость вида кисти от параметра Noise (Шум)

1.13.8. Wet Edges (Размытые края)

Следующий параметр палитры кистей, который нам предстоит рассмотреть, - Wet Edges (Размытые края). Такое название он получил потому, что результат его применения несколько напоминает акварельный рисунок, хотя сходство далекое.

Проведем две линии одной и той же кистью с выключенным и включенным параметром Wet Edges (Размытые края). В первом случае линия будет одинакова по всей своей толщине, тогда как во втором в середине она окажется более прозрачна, а по краям затемнена. Отличия хорошо заметны при увеличении изображения, поэтому на рис. 1.118 оно увеличено до такой степени, что видны отельные пикселы.




Рис. 1.118. Линии, проведенные кистью с включенным и выключенным параметром Wet Edges (Размытые края)

1.13.9. Прочие параметры палитры кистей

- Other Dynamics (Другая динамика). В этом пункте можно задать динамику для таких понятий, как Opacity (Прозрачность) и Flow (Поток).
- Airbrush (Аэрограф). Раньше аэрограф был отдельным инструментом, по сейчас разработчики решили включить его в рассматриваемую палитру как модификацию кисти. Он представляет собой распылитель, который разбрызгивает не отдельные отпечатки кисти, а краску по форме последнего, Чем дольше вы будете держать нажатой кнопку мыши, тем сильнее будет его действие и тем больше отпечаток (однако он не превысит установленный максимальный размер кисти).
- Smoothness (Сглаживание). Данный флажок позволяет сделать действие кисти более мягким и плавным.
- Protect Texture (Защитить текстуру). Если этот флажок установлен, рисунок текстуры, используемой в настройках кисти, не будет подвергаться изменениям.

1.14. Обозреватель файлов (File Browser)

Встроенный обозреватель файлов появился еще в программе Photoshop 7.0. Он служит для просмотра и открытия графических файлов, заменяя собой специализированные программы типа ACD See. Теперь пользователи Photoshop могут забыть о неудобствах, связанных с поиском и просмотром нужного файла. В версии Photoshop CS браузер стал еще более функциональным и удобным.

Теперь он вызывается не только стандартной командой Window ▸ File Browser (Окно ▸ Обозреватель файлов), по и командой File ▸ Browse (Файл ▸ Браузер). Перенос браузера в первый пункт меню говорит о том, что разработчики настойчиво обращают внимание пользователя на этот иструмент. В окне установок программы появился даже специальный раздел (см. рис. 1.57). Подробно это окно было описано в разделе 1.5.9

Рассмотрим основные инструменты браузера (рис. 1.119).

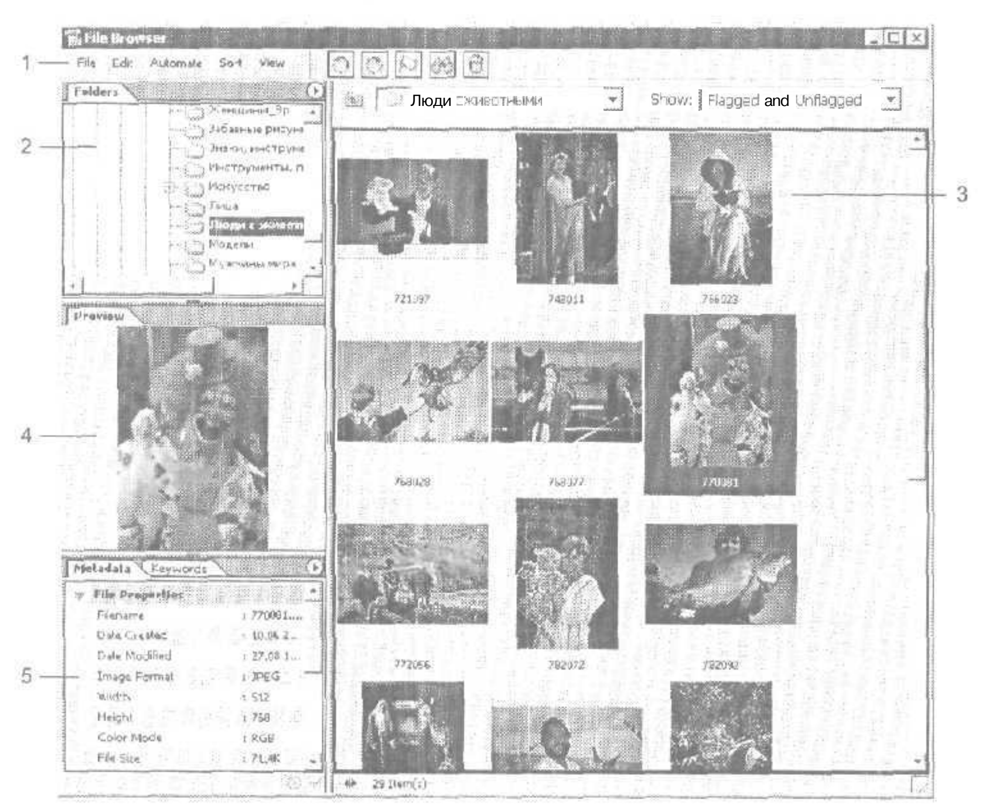


Рис. 1.119. Вид окна File Browser (Обозреватель файлов)

1. Меню, которое содержит следующие пункты:

   ▷ File (Файл). Создание новых папок, поиск, открытие и удаление файлов, ввод окна с информацией о документе, а также работа с кэшем. Кэш — это специальная область памяти, в которой хранятся миниатюрные изображения просматриваемых документов;

СОВЕТ

Чем дольше вы работаете с браузером, тем активнее используется кэш. Время от времени его следует очищать командой меню браузера File ▸ Purge Cache (Файл ▸ Очистить кэш). Но если вы работаете в одной и той же папке, то не увлекайтесь такой очисткой — программе придется заново создавать миниатюры, что скажется на скорости ее работы.

> Edit (Правка). Содержит команды, позволяющие выделить файл, снабдить его специальной отметкой *(флагом),* присвоить *ранг* (отнести к какой-нибудь категории), повернуть миниатюру на 90 или 180°;

СОВЕТ

Флаги и ранги — удобный способ группировать файлы. Допустим, вы выбираете в коллекции фотографии известных людей. Отметьте портреты, которые вас заинтересовали, флагами, а затем выберите в меню браузера View ▸ Flagged Files (Вид ▸ Отмеченные флагами файлы) — и в окне останутся только помеченные файлы,

> Automate (Автоматизация). Одно из главных достоинств обозревателя файлов. При помощи команд этого пункта можно производить достаточно сложные манипуляции с большим количеством файлов. Данная возможность будет рассмотрена чуть позже;

> Sort (Сортировка). Способы сортировки файлов в окне браузера;

> View (Вид). Отображение файлов в зависимости от их ранга или наличия флага, а также выбор режима их отображения.

Кроме того, в меню в виде кнопок вынесены отдельные часто используемые, команды: поворот миниатюры, установка флага, поиск и удаление файла.

2. Диспетчер файлов. Построен по принципу Проводника Windows. Он используется для выбора папки, содержимое которой мы собираемся просмотреть.
3. Главное окно браузера. В нем графические файлы отображаются в виде миниатюр.
4. Окно просмотра. Позволяет увидеть более крупное изображение из выделенного файла.
5. Окно информации. Здесь отображается служебная информация о выделенном файле.

Размеры этих областей можно изменять, перемещая границы мышью.

Если главную ценность для вас представляют миниатюры изображений, а не служебная информация, то щелкните по значку, расположенному в левом нижнем углу главного окна браузера.

В главном окне можно выделить любой файл и переместить его в другую папку, перетащив на нужную строку в диспетчере файлов.

Открыть файл в браузере Photoshop можно одним из следующих способов;

- дважды щелкнуть по изображению в окне обозревателя файлов;
- перетащить его из окна браузера в окно программы;
- выделить изображение и выполнить команду File ▸ Open (Файл ▸ Открыть) меню браузера;
- выделить изображение, вызвать контекстное меню щелчком правой кнопкой мыши и выбрать в нем команду Open (Открыть).

Рассмотрим теперь некоторые наиболее интересные функции обозревателя файлов.

Поиск файлов организован оригинально и, на взгляд авторов, очень удобно. Команда File ▸ Search (Файл ▸ Поиск) меню браузера или нажатие кнопки с изображением бинокля вызывает окно (рис. 1.120).

Search
Source
Look in: Люди с животными Browse...
Include All Subfolders
Search
Cancel
Criteria
File Name is enter text
File Name is enter text

Рис. 1.120. Окно Search (Поиск)

Здесь в секции Source (Источник) вы можете задать папку, в которой нужно искать изображение. Но самое полезное — в секции Criteria (Критерии) есть возможность задать различные условия поиска: по названию, дате создания, ключевому слову, формату и т, д. Количество критериев ограничено только здравым смыслом.

Как уже упоминалось при рассмотрении меню обозревателя файлов, одной из его самых сильных сторон является возможность автоматизации — пакетной обработки документов. В пункте Automate (Автоматизация) собраны соответствующие команды:

- Batch (Пакетная обработка). Это средство автоматизации подробно рассмотрено в разделе 1.7.2;
- Batch Rename (Пакетное переименование). Очень удобный инструмент, позволяющий переименовать сразу несколько выделенных файлов в соответствии с определенной системой (нотацией). При выборе этого пункта вызывается окно пакетного переименования (рис. 1.121).

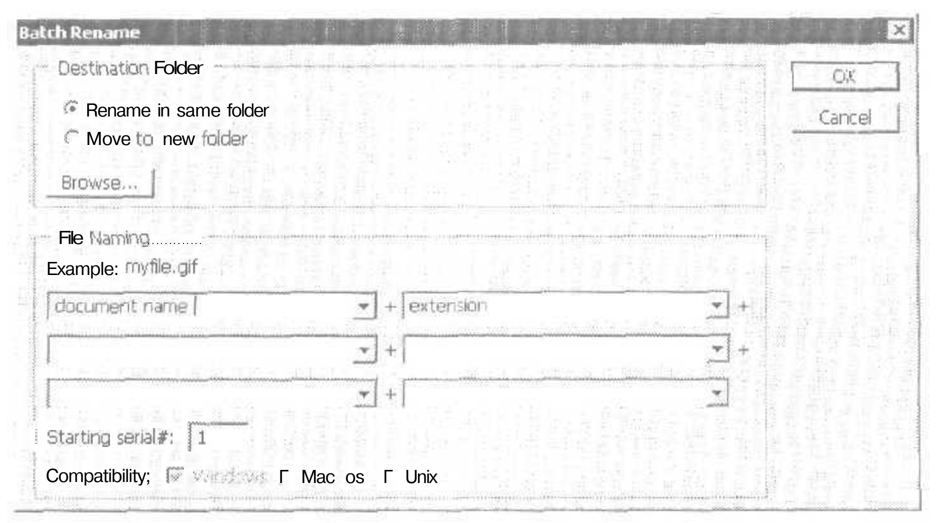


Рис. 1.121. Инструмент Batch Rename (Пакетное переименование)

Данное окно имеет две группы настроек.

1. Destination Folder (Папка назначения). Переименованные файлы могут сохраняться в той же папке (вариант Rename in same folder (Переименовать в той же папке)) или в другом месте на диске (Move to new folder (Перенести в новую папку)). В последнем случае следует выбрать папку, нажав кнопку Browse (Обзор).
2. File Naming (Наименование файла). Имя файла конструируется из нескольких частей в соответствии с правилами, указанными в шести полях-списках. Для названия можно использовать следующие параметры:
   - Document Name (Имя документа). Имя оригинального файла;
   - Extension (Расширение). Расширение, которое зависит от формата файла. Например, tif — для формата TIFF, psd — для документа Photoshop и т. д.;
   - Digit Serial Number (Порядковый номер). Вы можете использовать одно-, двух-, трех- и четырехзначные номера;
   - Serial Letter (Порядковая буква). Файлы нумеруются не числами, а латинскими буквами от a до z;
   - Date (Дата). В имя включается дата переименования в указанном формате. Например, формат mmddyy означает, что дата 28 мая 2004 года будет записана в виде 052804.

Перечисленные параметры могут следовать в любом порядке. Если параметр написан в окне Batch Rename (Пакетное переименование) прописными буквами, то и в названии будет использоваться верхний регистр. Например, если в одном из полей выбрать пункт EXTENSION, то расширение GIF-файла будет написано как GIF. Если выбрать extension — как gif.

Вам вовсе не обязательно ограничивать себя предложенными вариантами составных частей имени файла, В каждое из полей можно ввести любую строку текста.

Образец сконструированного имени показан в поле Example (Пример).

Настройка Compatibility (Совместимость) позволяет гарантировать, что созданное имя будет правильно восприниматься в различных операционных системах: Windows, Mac OS и Unix.

Вернемся к описанию меню Automate (Автоматизация). Его нижнюю часть занимает список готовых сценариев, подготовленных разработчиками программы,

- PDF Presentation (презентация Adobe Acrobat). Из выделенных в главном окне браузера изображений создается презентация (слайд-шоу) в формате PDF.
- Contact Sheet II (Индекс). Создается лист, на котором располагаются миниатюры выделенных изображений и подписи к ним.
- Online Services (Онлайн-службы). Доступ к веб-службам (сервисам) от фирмы Adobe Systems. К моменту написания книги эта возможность еще не были реализована. Тем не менее авторы рекомендуют время от времени выходить в Интернет и пытаться получить список сервисов,
- Photomerge (Склеивание). С помощью этой функции из нескольких изображений можно создать одно панорамное.

- Picture Package (Группа изображений). На одной странице создается сразу несколько копий одного или более изображений.
- Web Photo Gallery (Интернет-галерея). Веб-галерея описана в разделе 1.7.2.

И, наконец, рассмотрим варианты представления миниатюр, которые можно выбрать в меню браузера View (Вид).

- Small Thumbnail (Маленькие миниатюры).
- Medium Thumbnail (Средние миниатюры).
- Large Thumbnail (Большие миниатюры),
- Custom Thumbnail Size (Произвольный размер миниатюр). В этом случае размер миниатюры определяется в окне установок программы.
- Details (Подробности),

Обозреватель файлов очень удобен, если вы обрабатываете большое количество изображений. Однако для его комфортного использования необходим большой монитор — 20- или 21-дюймовый. Максимум удобства предоставят редкие у нас двухмониторные системы.

Глава 2

Введение в графический дизайн

2.1. Основы

В этой главе мы поговорим о дизайне. Не об умении рисовать или составлять композиции — для этого достаточно таланта и вкуса. И тем более мы не коснемся специфики работы ни в одном графическом пакете, несмотря на то, что многие пользователи, немного изучив Photoshop или CorelDRAW, уже называют себя дизайнерами. Поговорим о дизайне как о науке. Причем о науке точной, с четко сформированными правилами и аксиомами, заблуждениями поколений и откровением единиц.

Вы не станете дизайнером, только прочитав эту главу. Но мы надеемся, что вы поймете главное: если что-то сделано хорошо, оно сделано хорошо по *объективным* причинам, и уже другой вопрос, благодаря чему пришел к этому создатель работы — благодаря своему таланту или теоретическим знаниям.

Мы хотим, чтобы читатель понял: стать дизайнером можно и не имея художественного таланта. Но для этого нужно четко понимать определенные правила, по которым человек определяет «что такое хорошо и что такое плохо».

Мы будем говорить о таких понятиях, как *размер, форма, цвет, текстура, размещение* и *шрифт.* Также коснемся и вопросов композиции. Попробуем сформулировать, чем может быть обоснован выбор и, в особенности, отказ от выбора. Вы поймете, что часто вариантов не так мало, удачных же из них — единицы. Мы попытаемся отразить основные ошибки, которые делают начинающие дизайнеры, и заблуждения, которые есть у большинства их старших коллег.

Но это всего лишь упрощенный взгляд на дизайн. Если вам это покажется интересным, существует немало хороших книг, которые гораздо лучше, чем эта, смогут ответить на самый главный вопрос дизайна — «как сделать красиво».

2.1.1 Размер

Что такое размер, нам всем в той или иной степени хорошо понятно - в школьные годы геометрия давала нам конкретное определение. Однако для человеческого восприятия размер не является точным математически выраженным понятием. Если мы узнаем, что, например, высота эвкалипта близка к 100 метрам, то это мало что нам скажет. Но если посчитать, что это высота 30-этажного дома, то можно вполне четко представить такое дерево.

Таким образом, размер — понятие относительное. Мы воспринимаем его не как 20 см, 3 м, 5 км, а как «миниатюрный», «средний», «большой», «огромный», «колоссальный». Все основано на ощущениях, которые испытывает человек, а человеческое восприятие очень гибко. Когда мы рассматриваем миниатюру на брошке, наши понятия о большом и маленьком будут совсем другие, чем когда мы будем смотреть на огромную картину.

Подбирая размер конкретного объекта в составе работы, нужно думать о том, что в целом композиция несет некую идею (вообще, основная задача современного дизайна — максимально эффективно донести информацию или эмоции до потребителя). Поэтому, скажем, в рекламе сотового телефона нужно выделить именно сотовый телефон.

На рис. 2.5 изображены два квадрата совершенно одинакового геометрического размера. Но, несмотря на это, квадрат, у которого полосы идут поперек, выглядит значительно «тяжелее», крупнее по отношению к горизонтальной плоскости, А тот, на котором полосы горизонтальные, выглядит выше.

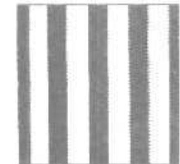
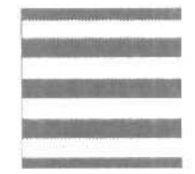



Рис. 2.5. Светлые предметы кажутся больше: направление светлых линий способно создать иллюзию удлинения в сторону их направленности

Этот эффект известен уже давно. Еще в старых журналах можно прочитать рекомендацию для полных женщин носить платья в продольную полоску — они создают впечатление более стройной фигуры, чем она есть на самом деле.

На практике это явление используется достаточно часто. В случае необходимости придать объекту большую «устойчивость» используйте текстуры с ярко выраженной горизонтальной направленностью рисунка (скажем, текстуру кирпичной кладки). Если же, наоборот, необходимо избавиться от давящего размера, ориентируйтесь на вертикальное направление,

С текстурами связан еще один интересный эффект (рис. 2.6). Первое изображение на рис. 2.6 как бы удаляется от нас, второе, наоборот, кажется ближе. Этот эффект основан на свойстве белого цвета «огибать» все предметы, находящиеся на его фоке. Это необходимо знать и применять на практике при работе с радиальным градиентом, на основе которого будет создано достаточно много трюков в этой книге.




а б

Рис. 2.6. Эффекты, основанные на чередовании белых и черных радиальных полос: а — приближение; *б* — удаление

Таким образом, текстура может также сыграть как положительную, так и отрицательную (при неправильном ее подборе) роль в отображении объекта. Отнеситесь к этому очень внимательно, чтобы подобное не случилось с вами.

Цвет и размер

Это самая сложная для нас часть раздела, посвященного размеру. Дело все в том же — в относительности его восприятия. Зачастую мы склонны относить к более крупным объектам те, которые выделяются среди остальных, хотя объективных (то есть основанных на особенностях зрения) причин для этого нет.

Итак, первое и главное свойство: светлые объекты на темном фоне выглядят крупнее, чем темные на светлом (рис. 2.7).

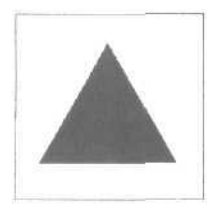



Рис. 2.7. Светлые объекты на темном фоне выглядят крупнее, чем темные на светлом

Вы должны это обязательно учитывать в случае, если хотите подчеркнуть симметричность каких-либо объектов, сильно отличающихся по яркости, например в логотипе. Возможно, придется увеличить темный элемент для того, чтобы зрителю не показалось, что вы сделали свою работу не очень качественно.

На рис. 2.8 мы на 2 % увеличили радиус темного круга — иначе логотип не выглядел таким, каким был задуман.

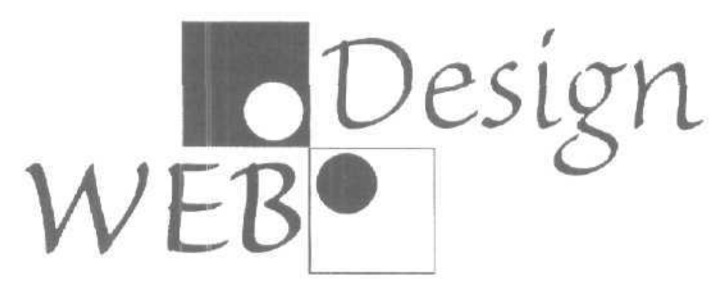


Рис. 2.8. В этой работе диаметр черного кружка сделан на 2 % больше, чем диаметр белого, чтобы кружки выглядели одинаковыми

Точно так же ярко-красный элемент будет казаться несколько крупнее аналогичного темно-синего, Это нужно учитывать и использовать в работе.

2.1.2 Цвет

Мы живем в цветном мире. Каждый день, даже не выходя из дома, человек видит огромное число оттенков. Мы привыкли к этому и не задумываемся ни о природе цвета, ни о том, какое влияние цвет оказывает на нас и на наше поведение. Хотя, может быть, это не совсем верно: любая женщина точно знает, для какого случая необходимо ярко-красное платье, а для какого подойдет и серый костюм.

Мы живем в плену цветов. Наши мысли, наши эмоции — все имеет свой цвет. Достаточно вспомнить такие выражения, как «черные мысли», «зеленая тоска», «оранжевое настроение», чтобы понять; психологическое восприятие предмета связано с его окраской, причем достаточно жестко.

В обыденной жизни это не имеет большого значения. Но сейчас речь пойдет о применении цвета в компьютерной графике, и здесь мы должны четко чувствовать разницу не только в цветах, но и в тончайших оттенках, понимать, как их применение в работах будет влиять на восприятие зрителем.

Правильно подобранные цвета могут как привлечь внимание к изображению, так и оттолкнуть от него. Вы можете вызвать радость, *интерес*, тоску, *страх*, скуку всего лишь изменением окраски.

Оттенков существует огромное множество, однако у каждого есть свои любимые, выбор которых связан, как утверждают психологи, с особенностями каждой отдельной личности. Поэтому при выборе цветовой гаммы нужно опираться в том числе и на предполагаемый психологический портрет среднего зрителя.

ВНИМАНИЕ

Дополнительная сложность возникает из-за того, что цвет как объективная физическая величина в природе не существует. Ощущение цвета хотя и формируется под влиянием объективных факторов электромагнитного излучения (длина волны, интенсивность и т. д.). является субъективным. Более того, для описания цвета в разных странах используют различные цветовые модели, основанные на национально-культурных традициях. Этим частично и объясняется то многообразие способов описания цвета, с которым приходится столкнуться любому человеку, профессионально работающему с компьютерной графикой.

Несмотря на то, что цвет, в отличие от формы, — понятие субъективное, в цветовой вселенной существуют вполне универсальные законы, которые дизайнер должен знать и применять на практике.

Для начала мы должны проанализировать, как устроен цвет. Вообще, это скорее вопрос для серьезной монографии, поэтому мы не станем вдаваться в физиологические и спектральные особенности, а будем все упрощать.

Для начала разложим цвет на составляющие. Из всего ряда существующих цветовых моделей лишь модель HSV (Hue — Saturation — Value, оттенок — насыщенность — яркость) представляет его в привычном для нас виде и не требует привыкания.

Система HSV разлагается на три компонента:

- Оттенок (Hue) — это непосредственно информация о цвете. Это сложно объяснить *популярным* языком, поэтому доверьтесь своей интуиции;
- Насыщенность (Saturation) — цвета, как вы знаете из обычной жизни, бывают более или менее насыщенными. На бытовом языке более насыщенный цвет называют более сочным;
- Яркость (Value) — как легко догадаться, более яркий цвет воспринимается как более светлый,

Следует отметить, что не только разные люди реагируют на один и тот же цвет по-разному, но и целые народы. Это связано с традициями, в которых воспитывалась нация. Например, в европейских странах белый — это цвет чистоты и невинности, а у некоторых восточных народов данный цвет является цветом траура.

Попробуем дать характеристику основным цветам.

Деление цветов на холодные и теплые представлено на рис. 2.9. В известной мере это деление условно: чем ближе цвет к границе верхнего и нижнего полукруга, тем меньше уверенность его отнесения к теплым или холодным.

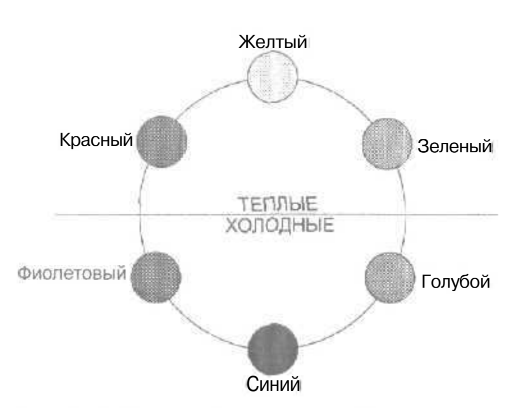


Рис. 2.9. Цветовой круг, который показывает нам разделение цветов на холодные и теплые

Красный

У большинства людей красный цвет вызывает прямую ассоциацию с огнем. Поэтому и его действие может быть разным — от ощущения тепла до страха. Он способен ускорять пульс и расширять зрачки, однако из-за своей яркости достаточно быстро утомляет, особенно если присутствует в больших количествах (например, если это цвет стен в помещении).

Чистый красный цвет — это цвет тревоги и возбуждения, однако его оттенки (коричневый, тепло-серый) действуют успокаивающе. Красный привлекает к себе внимание (не случайно почти все предупреждающие надписи сделаны либо на красном фоне, либо красными буквами),

Этот цвет часто применяется в компьютерной графике, однако с ним нужно быть очень осторожными, чтобы не переусердствовать.

Красный цвет подходит:

- для подчеркивания агрессивности, активности. Например, лучшие спортивные машины, в частности Ferrari, выпускаются в основном красными;
- для выражения страсти, сексуального желания. Это хорошо подтверждается тем, что в обстановке ночных клубов с эротической программой очень много красного;
- для выражения жестокости (красный — цвет крови);
- для подчеркивания роскоши, богатства (особенно в сочетании с черным).

Желтый

Это самый яркий цвет на цветовом круге. Он идеально подходит для передачи радостного настроения, оптимизма. Именно поэтому желтый — один из наиболее часто используемых цветов в рекламе туристических компаний.

Кроме того, желтый цвет — это цвет золота. Поэтому у многих он ассоциируется с успехом, богатством и роскошью.

Оранжевый

Теплый, позитивный, яркий и современный цвет, оказывающий бодрящее влияние. Ускоряет пульс и расширяет зрачки. Один из наиболее часто используемых цветов в современном дизайне, особенно веб-дизайне.

Оранжевый можно использовать, если вы хотите подчеркнуть:

- современность. Многие компании, которые выбирают основной чертой своего бренда современность, выбирают оранжевый в качестве «фирменного» цвета. Особенно распространено это среди операторов сотовой связи;
- динамичность;
- оптимизм. Для создания яркого плаката оранжевый фон — банальный, но практически идеальный вариант.

Как показывает опыт, оранжевый очень хорошо смотрится в сочетании с голубым.

Фиолетовый

Рассматривая цветовой круг в направлении от красного цвета к синему, мы можем не заметить этого постепенного перехода, а ведь именно там скрывается удивительный цвет — фиолетовый. Это очень тяжелый для восприятия цвет, так как в природе он практически не встречается. Фиолетовый, как синий и голубой, относится к холодной группе. Он способен создавать ощущение тесноты, ограниченности пространства, а также очень быстро утомляет и приводит к снижению активности.

Фиолетовый цвет является «неземным», ему присуща некая загадочность. Недаром в мистике фиолетовому отведена особенная роль. А если вы смотрели представления иллюзионистов, то, наверное, обратили внимание на то, что в одежде, предметах, занавесе у них очень много этого цвета. Фиолетовый цвет способен вызывать у человека суеверный, подсознательный страх.

Итак, фиолетовый цвет подходит:

- для создания мистического настроения;
- для подчеркивания загадочности.

Синий

Синий цвет относится к холодной группе, находится в самом низу цветового круга. Он успокаивает, порой навевая меланхоличное настроение.

Этот цвет можно отнести к цветам зоны «вечной мерзлоты»: он идеально передает ощущение холода и чистоты. Действует успокаивающе, очень хорошо подходит для дизайна спален.

Варьирование насыщенности и яркости чисто синего цвета может дать нам большую гамму оттенков (правда, из-за особенностей CMYK системы именно синий хуже всего отображается при печати).

Используйте синий цвет, чтобы подчеркнуть:

- покой;
- чистоту. Вы, может быть, обратили внимание на то, что почти все качественные чистящие средства имеют либо синий, либо голубой цвет. И это совсем не случайно: ученые доказали, что именно эти цвета ассоциируются у большинства людей с чистотой;
- устойчивость.

Зеленый

Удивительный цвет. Он может быть как теплым, так и холодным, однако чаще он находится на стыке, поэтому его можно отнести как к холодной, так и к теплой группе.

Зеленый оказывает успокаивающее воздействие, понижает давление, нормализует кровообращение, Это самый природный и самый «живой» цвет. Именно в этом и состоит его основное назначение в дизайне — передавать связь объекта с природой. В общем-то, если смотреть на логотипы, зеленый в основном встречается либо у компаний, добывающих природные ресурсы, либо у экологических организаций.

Если вы смотрите современные блокбастеры, то, наверное, уже обратили внимание, что биологическое оружие, инопланетная живность и прочая биологическая гадость чаще всего бывает зеленого (особенно ярко-зеленого) цвета. Это также связано с подсознательными ассоциациями у людей.

Кроме того, зеленый цвет — цвет загадочный и мистический.

Зеленый подходит для передачи:

- жизни во всех ее биологических проявлениях;
- связи с природой;
- загадочности.

Голубой

Голубой цвет успокаивает и охлаждает. Подобный эффект объясняется ассоциациями с холодной водой и льдом. Порой вызывает чувство отчужденности.

Главные цвета: черный и белый

Вы, наверное, заметили, что мы рассмотрели основные цвета, но совсем не затронули два особых цвета, которые в цветовом круге присутствуют везде, и в то же время их нигде не видно, — это черный и белый.

Черный цвет в своем неповторимом единстве — тяжелый цвет, несущий в себе тоску, горечь. Вызывает чувство усталости и дискомфорта. Несмотря на это, довольно часто люди выбирают этот цвет в одежде. В данном случае он относится к «классике», при этом создавая определенный стиль. Также этот цвет может сочетаться со всеми другими цветами в той или иной степени. Черный — это цвет роскоши, особенно в сочетании с красным. В наших традициях принято относить его к траурному цвету.

Белый — очень радостный цвет. Благодаря ассоциации с прозрачным воздухом вызывает чувство легкости, свободы и невесомости. Ускоряет пульсацию и расширяет зрачки. Белый довольно часто употребляется в создании фона. Сам по себе белый цвет не несет никакой информации, а со всеми остальными цветами довольно хорошо компонуется, создавая более светлые тона. Этот цвет относят к цвету невинности и чистоты.

Сочетаемость цветов

Вопрос сочетаемости цветов — это один из самых спорных и неоднозначных вопросов в дизайне. Действительно, тут как нигде силен принцип *«о вкусах не спорят»*. Поэтому говорить об универсальных правилах, к сожалению, не приходится.

Однако кое-какие закономерности найти можно. Итак, первый и наиболее простой принцип — выбор близких оттенков. Точно так же, как одежда подбирается «в тон», могут быть подобраны и цвета для веб-сайта.

Прайда, такой подход достаточно примитивен и вряд ли годится для профессиональной работы. Несколько интереснее возможность воспользоваться цветовым кругом для поиска совместимых оттенков.

Посмотрите на рис. 2.10.



Рис. 2.10. Отношение цветов в цветовом круге

- Смежные цвета неплохо совмещаются, однако выбор такого варианта обычно считается скучным и банальным.
- Цвета, которые находятся друг напротив друга, считаются малосовместимыми. Единственное исключение — синий неплохо смотрится в паре с желтым.
- Лучший выбор — цвета через один, те, которые на рис. 2.10 связаны прямыми. Они отлично сочетаются в большинстве своих оттенков, главное, чтобы не было большого контраста в яркости.
- Важно также то, что черный и белый почти идеально сочетаются со всеми другими цветами, а в особенности друг с другом. Поэтому, если есть выбор, всегда проще сделать работу именно в этих цветах.
- Но все же главным ориентиром при подборе цветовой гаммы должен оставаться вкус (это кому повезло от рождения) и опыт (наработанный со временем). Ведь существует множество решений, которые не вписываются в рамки никаких цветовых теорий, но между тем являют собой пример качественной и талантливой дизайнерской работы.

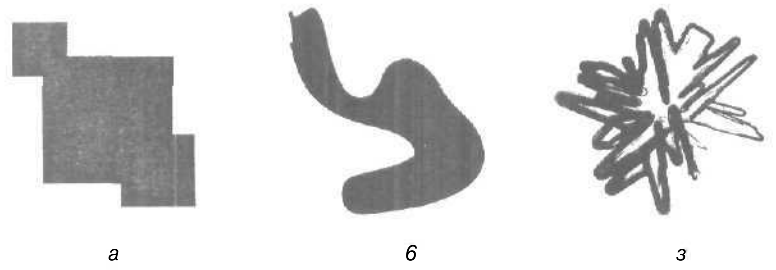
2.1.3 Форма

Форма — это наиболее важная часть любого объекта. Мы можем опустить информацию о цвете, текстуре, размере, по помнить о форме придется всегда. Любая дизайнерская работа должна начинаться именно с выбора формы объекта или их подгонки друг под друга, если объектов несколько.

Дать определение слову «форма» достаточно сложно. Если немного утрировать, то это комплекс всех геометрических отношений объекта. Всего существует

огромное количество форм, поэтому классифицировать их можно только по строению. Формы бывают:

1. **Многоугольные.** Такие фигуры построены из прямых линий. К ним относятся как привычные для нас прямая, треугольник, квадрат, звезда, так и более сложные фигуры (рис. 2.11, *а*).



а *б* *в*

Рис. 2.11. Три типа фигур: а — многоугольные; б — криволинейные; *в* — аморфные

2. **Криволинейные.** Это фигуры, основанные на сглаженных линиях (рис. 2.11, *б*). К ним относятся также круг, овал, дуга и некоторые другие.
3. Аморфные. Это нечеткие сложные формы (рис. 2.11, в). Аморфные фигуры очень близки к текстурам, так что временами их сложно дифференцировать.

Работа с формой — это наиболее простая и наиболее интересная часть дизайнерской работы. Существует опыт многих поколений по сочетанию форм, поэтому большинству при работе с формой (в отличие от работы с цветом) хватает собственной интуиции. Однако несколько слов об основных формах мы все же скажем.

Линии

Линия — самая простая из геометрических фигур. Теоретически она имеет только одно измерение — длину. Хотя на практике мы сталкиваемся с тем, что нужно задавать еще и толщину линий, их цвет и тип (скажем, достаточно распространена практика использования пунктирных линий). Иногда грань между линией и прямоугольником едва уловима.

У линии существует две основные функции; разделение и соединение других объектов.

Разделение — классический способ использования линий, который процветал и процветает в оформлении книг. В дизайне он также весьма активно используется (рис, 2.12).

Однако применение линеек (так в типографской терминологии называют разделительные линии) считается приемом банальным и слишком очевидным. Если вам нужно просто и быстро сделать работу, то это неплохой вариант, однако, если хочется получить с помощью разделительных линий нечто оригинальное, придется потрудиться.

ПРИМЕЧАНИЕ

Для разделения, скажем, блоков текста гораздо интереснее использовать разницу в фоновом цвете или пустые блоки.

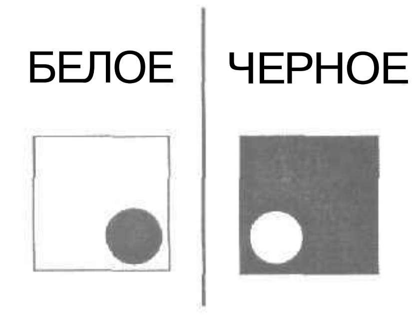


Рис. 2.12. Использование линий для разделения

Соединительная функция линий куда интереснее. Можно сказать, что это одна из наиболее ярких и распространенных черт современного дизайна. Линии в этом случае выполняют важную функцию взаимодействия между блоками информации или графическими компонентами (рис. 2.13).

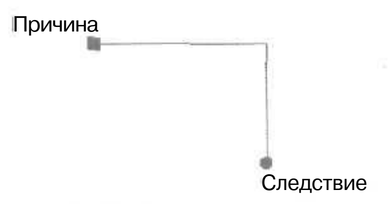


Рис. 2.13. Соединительная функция линий

Линия — это своего рода «палочка-выручалочка», которая в любой момент готова прийти на помощь. Это самый простой способ внести в композицию две черты, которые должны всегда присутствовать в работах хорошего специалиста: единство и динамичность.

В работе линии должны играть роль своего рода направляющих, по которым зритель переходит от одного элемента к другому. Поэтому при их использовании всегда нужно помнить не только о внешней привлекательности, но и о логической обоснованности.

Прямоугольники

Прямоугольник — совершенно уникальная фигура для дизайна, компьютерного в особенности. И причина этому проста. Большинство носителей: плакаты, книжные страницы, почти вся полиграфическая продукция, не говоря уже про экран монитора, имеют прямоугольную форму. Подобное положение автоматически делает эту фигуру самой важной, используемой по умолчанию.

Дизайн, основанный на прямоугольниках, — это наиболее простой и очевидный путь. В доказательство этого можете просмотреть десяток веб-страниц и убедиться, что почти все они отталкиваются от прямоугольных форм.

Самое главное при работе с прямоугольниками — правильно подобрать пропорции. Не очень хорошим вариантом считаются фигуры, приближающиеся к квадрату: такое решение будет старомодным из-за своей симметричности. Но и чересчур вытянутый прямоугольник также плох: из-за «приземленности», если

доминирует горизонтальная плоскость, или неустойчивости в случае: доминирования вертикальной.

С древности известно наилучшее соотношение сторон прямоугольника, которое называется *золотым сечением*. Это соотношение равно 0,618. Конечно, это не выход из любого положения, но иметь его в виду все же стоит — недаром на золотом сечении основана вся классическая архитектура.

Треугольник

Эта фигура во многом хороша, однако она не так популярна, как линии или прямоугольники. Причина в том, что треугольник достаточно тяжело вписывается в композицию с другими фигурами.

Треугольник может неплохо смотреться, скажем, в основе логотипа (рис. 2.14).



Рис. 2,14. Пример логотипа на основе треугольника

В данном случае то, что фигура повернута основанием вниз, дает очень важное ощущение — устойчивости фигуры, и, как следствие, впечатление устойчивости компании. Подобный эффект известен давно, поэтому множество фирм всего мира избрали треугольник своим символом.

Второй эффект, который отлично достигается этой фигурой, — эффект «указующего перста». То, что треугольник несколько напоминает стрелку, к которой мы все привыкли как к стандартному указателю направления, позволяет использовать его в качестве элемента, направляющего внимание зрителей. Например, на рис. 2.15 мы сфокусировали значение слов на содержимом условного сайта idea.com.



Рис. 2.15. Фоновый треугольник в этом примере играет роль указательной стрелки

При помощи треугольника, используемого в качестве фона, мы смогли, с одной стороны, небанально сгруппировать качества сайта, а с другой — сразу же направить эту информацию на название. Пожалуй, столь же лаконично это не сделать никаким другим способом.

Круг

Круг во многих цивилизациях считался самой совершенной, божественной фигурой. Круг был символом солнца, в форме круга строили храмы и алтари для жертвоприношений,

В современном дизайне от почтения к этой фигуре не осталось и следа. Круг слишком контрастирует с прямоугольной формой страниц и экрана монитора.

Конечно, контраст это совсем не плохо, но создавать на основе контраста качественные работы в области компьютерного дизайна — это удел действительно профессиональных специалистов.

На рис. 2.16 показана первая страница сайта одного из издательств. Удачную страницу разработчикам удалось создать только благодаря тому, что рубрикатор очень компактно размещен с одной стороны окружности, а не разбросан по всей ее длине. Кроме того, крупный горизонтальный текстовый блок вверху добавляет стабильность композиции. И все же, несмотря ни на что, в окне обозревателя страница смотрится неважно.



Рис. 2.16. Веб-страница, построенная на основе окружности

Вы можете сами попробовать вспомнить, много ли вы видели сайтов, построенных на основе окружности. Это самый лучший способ сделать оригинальный дизайн страницы, но вместе с тем и самый простой способ сделать его неудачным.

Единственное, в чем круг проявляет себя в полной мере до сих пор, это дизайн логотипов. Наверное, половина всех фирменных символов имеет в своей основе круг. Хотя, за редким исключением, эти работы не отличаются оригинальностью ни в замысле, ни в исполнении. Самый распространенный пример — имитация буквы *«О»* при помощи окружности (рис. 2.17).

Одним словом, если опыта у вас маловато, с этой непослушной фигурой лучше пока дел не иметь. Когда же вы станете хорошим специалистом, работа с окружностями, наоборот, станет для вас вызовом трудностям, преодолев которые можно получить оригинальный результат,



Рис. 2.17. Имитация буквы «О" при помощи круга — пример неудачного использования этой фигуры в дизайне

Кривые

Кривая — это линия, имеющая несколько разных уровней кривизны (в математических терминах это называется кривой второго уровня) (рис. 2.18).

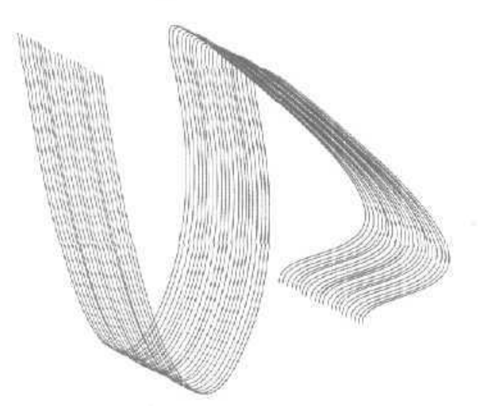


Рис. 2.18. Фигура, построенная из кривых второго уровня

В современном компьютерном дизайне эти фигуры достаточно популярны (в основном они используются для тех же целей, что и прямые). Однако увлекаться ими чересчур не стоит; вы рискуете получить работу, выполненную в стиле модерн, который был популярен в начале прошлого века, а это вряд ли хорошо.

Отсутствие формы

Конечно, говорить об отсутствии формы не совсем корректно — форма есть всегда. Но когда ее сложность превышает возможности анализа, то вполне допустимо называть подобный объект бесформенным.

Использование бесформенных объектов — это другой полюс современного дизайна, противопоставляемый четкой логичности прямоугольных форм. И это крайность борьбы против симметрии, дальше которой двигаться некуда.

Бесформенность можно использовать, когда нужно подчеркнуть:

- независимость;
- ультрасовременность;
- модность;
- протест;
- нестандартность.

Особенно ярко может проявиться бесформенность в сочетании со шрифтом. На рис. 2.19 показано имя, написанное подобным образом. В таком виде оно как нельзя лучше отражает оригинальность, некую агрессивность человека, который его носит.

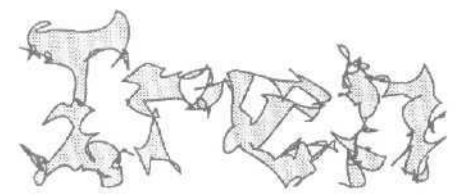


Рис. 2.19. Бесформенность контуров может сделать надпись очень интересной

Отсутствие формы совсем не является недостатком, скорее наоборот — ведь ничто больше не даст вам таких широких возможностей для поиска оригинального решения. Впрочем, компоновка объекгов играет не меньшую роль, чем подбор фигур. Но об этом мы поговорим чуть позже.

2.1.4 Шрифтовой дизайн

Работа со шрифтом — это наиболее интересная, многоплановая и, пожалуй, едва ли не наиболее сложная часть работы дизайнера. Сразу скажем, что если вы хотите работать с текстом более-менее профессионально, то стоит купить специализированную литературу по шрифтовому дизайну и посвятить ее изучению не один час,

Итак, шрифты бывают трех основных типов:

- шрифты с засечками (рис. 2.20, *а);*
- рубленые шрифты (рис. 2.20, б);
- шрифты свободного стиля (рис, 2.20, *в).*



Рис. 2.20. Три типа шрифтов: а — шрифты с засечками; б — рубленые шрифты; *в* — шрифты свободного стиля

Гарнитура

В шрифтовом дизайне работает тог же принцип единства и контраста, о котором мы говорили чуть выше. Лучше всего сочетаются шрифты с засечками и рубленые, В этом несложно убедиться, изучив, насколько часто используется это сочетание в профессиональных работах.

Рубленые шрифты могут неплохо сочетаться и со шрифтами, стилизованными под рукописный текст, однако это далеко не абсолютное правило. Декоративные же шрифты и шрифты с засечками вместе сочетаются просто ужасно — старайтесь избегать подобного соседства.

Кегль

Достаточно сложным является выбор размера надписей. Первое, что может прийти в голову: если какая-то надпись больше, то и внимание к ней со стороны зрителей также будет повышенным. Но это не совсем так (рис. 2.21).

ВРЕМЯ

Достаточно сложным является выбор размера надписей. Первое, чти может придти в галнпу - если какая-то надпись больше, то и внимание к ней со стороны зрителей также будет повышенным. Но это не совсем так.

ПИСАТЬ

Рис. 2.21. Слишком крупный текст теряет для зрителя информативную функцию и начинает восприниматься как элемент дизайна

Однако крупные буквы отлично смотрятся в составе логотипов, заголовков, указателей — одним словом, во всех элементах, декоративная функция которых не менее важна, чем информативная.

Мелкий шрифт также таит в себе опасности. В вашей работе его должно быть не слишком много, чтобы зритель имел возможность прочитать его весь без усилий зрения и воли. Кроме того, отдельные текстовые блоки должны быть достаточно автономны, то есть отделены пустым пространством.

Цвет

В принципе, все правила, о которых мы говорили в разделе, посвященном цветовому дизайну, действительны и для текста. Добавить стоит только одну мысль: если вы хотите выделить часть букв в рамках одного слова или выделить одно слово в рамках предложения, пользуйтесь либо цветом, либо гарнитурой. Сочетание этих приемов приводит к удивительно пошлым результатам (рис, 2.22).

PHOTOSHOP PHOTOSHOP

PHOTOSHOP

Рис. 2.22. Двойное выделение фрагмента (гарнитурой и цветом) — плохой прием

2.1.5 Немного о композиции

Разговор о композиции начинать очень сложно хотя бы потому, что эта тема требует к себе особого внимания. Мы не претендуем в этой главе на раскрытие темы композиции — для этого существуют специальные книги, которые вы можете прочитать, если хотите стать действительно профессиональным дизайнером. Но если с теорией композиции вы не знакомы вообще, прочитайте этот раздел достаточно внимательно.

В основе теории композиции лежит понимание того, что очень многое воспринимается нами подсознательно, на уровне инстинктов и рефлексов. На одно и то же расположение объектов практически у всех людей проявляется одинаковая реакция. Например, какой из вариантов расположения круга и прямоугольника на рис. 2.23 вызывает у вас ощущение опасности, дискомфорта? Авторы уверены, что это вариант *б*.

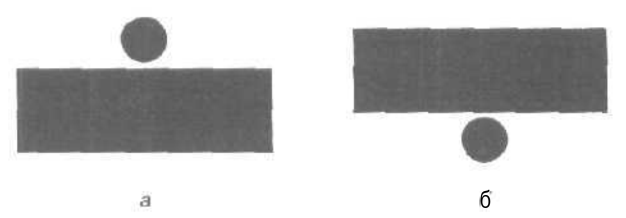


Рис. 2.23. Различное расположение объектов в композиции способно вызывать противоположные ощущения: а — ощущение стабильности; б — чувство дискомфорта

Аналогично, практически любое композиционное решение должно быть обосновано. В дизайне, как это ни удивительно для большинства из нас, достичь нужного эффекта без знания теории практически невозможно.

В основе композиции, если несколько утрировать, лежат два понятия: *единство* и *контраст*.

Единство

Это понятие включает в себя множество требований, которые должны приводить к одной цели. Можно даже сказать, что единство — это не способ, а цель в дизайне, требование, чтобы в конечном итоге работа, будь то логотип или веб-страница, смотрелась единым целым.

На практике это означает, что нужно сильно ограничивать себя в средствах. Не бойтесь сделать просто! Наоборот, стремитесь к тому, чтобы проще вашего дизайна было трудно что-то придумать. Если есть возможность использовать одну гарнитуру шрифта — используйте одну гарнитуру, можно свести весь дизайн к одной фигуре — сводите.

ПРИМЕЧАНИЕ

В особенности грешат несоблюдением принципа единства начинающие веб-мастера. Наверное, вы много раз видели эти пестрящие gif-анимацией, псевдообъемными элементами, огромными заголовками и самыми яркими цветами творения. В особенности нелепо выглядят их создатели, объявляя себя профессиональными дизайнерами и предлагая свои услуги совсем не бесплатно. Не повторяйте их ошибок, не бойтесь показаться неумными или неумелыми — делайте ПРОСТО.

Важный компонент достижения единства в композиции — это достижение *равновесия.* Равновесие — залог того, что у людей, которые будут смотреть на вашу работу, не возникнет чувства «здесь что-то не так».

Равновесие композиции достигается не только за счет относительно равномерного распределения объектов, но и за счет их размеров, цвета, яркости, формы. Например, если с одной стороны веб-страницы вы имеете большой текстовый блок, то с другой стороны его можно компенсировать иллюстрацией или более темным фоном.

Равновесие бывает двух основных типов: формальное и неформальное.

- Формальное равновесие подразумевает симметрию вокруг оптического центра композиции (рис. 2.24).

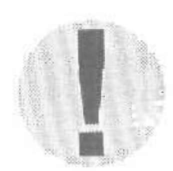


Рис. 2.24. Формальное равновесие чаще всего достигается симметрией

Формальное равновесие — один из самых простых способов достижения гармонии в композиции. Однако оно подразумевает симметрию, а как говорилось в этой книге уже не раз, симметрия в современном дизайне считается едва ли не проявлением дурного тона. Хотя предпочтительнее сделать хорошо с симметрией, чем плохо без нее. Об этом говорит хотя бы то, что классическое искусство, в особенности архитектура классицизма, в основе своей несет следование принципам формального равновесия: пропорции золотого сечения, строгость форм, абсолютная симметрия.

Формальное равновесие может отлично подчеркнуть такие качества, как;

- консерватизм;
- постоянство;
- устойчивость;
- достоинство.
- Однако сейчас намного чаще используется второй тип равновесия, а именно неформальное. Оно не имеет таких явных примет, как формальное, поэтому достигается во многом благодаря интуиции и вкусу.
- Неформальное равновесие достигается множеством способов, но суть их сводится к одной достаточно простой мысли: можно все, кроме симметрии. То есть если на веб-странице или рекламной листовке вы разместили крупную фигуру и она сильно доминирует над остальными, можно уменьшить ее яркость, изменив цвет остальных фигур. И наоборот, крупный текстовый блок очень легко уравновешивается гораздо меньшей по размерам, но цельной фигурой (рис. 2.25).



В этой главе мы поговорим о дизайне. Не об умении рисовать или составлять композиции — для этого достаточно таланта и вкуса. И тем более мы не коснемся специфики работы ни в одном графическом пакете, несмотря на то, что многие пользователи, немного изучив Photoshop или CorelDRAW, уже называют себя дизайнерами. Поговорим о дизайне как о науке. Причем о науке точной, с четко сформированными правилами и аксиомами, заблуждениями поколений и откровением единиц.

Вы не станете дизайнером, только прочитав эту главу. Но мы надеемся, что вы поймете главное: если что-то сделано хорошо, оно сделано хорошо по ОБЪЕКТИВНЫМ причинам, и уже другой вопрос, благодаря чему пришел к этому создатель работы — благодаря своему таланту или теоретическим знаниям. Мы хотим, чтобы читатель понял: стать дизайнером можно и не имея художественного таланта. Но для этого нужно четко понимать определенные правила, по которым человек определяет «что такое хорошо и что такое плохо».

Мы будем говорить о таких понятиях, как размер, *форма, цвет, текстура, размещение* и *шрифт.* Также коснемся и вопросов композиции. Попробуем сформулировать, чем может быть обоснован выбор и, в особенности, отказ от выбора. Вы поймете, что часто вариантов не так мало, удачных же из них единицы. Мы попытаемся отразить основные ошибки, которые делают начинающие дизайнеры, и заблуждения, которые есть у большинства их старших коллег.

Но это всего лишь упрощенный взгляд на дизайн. Если вам это покажется интересным, существует немало хороших книг, которые гораздо лучше, чем эта, смогут ответить на самый главный вопрос дизайна «как сделать красиво».

Рис. 2.25. Крупный текстовый блок очень легко уравновешивается гораздо меньшей по размерам, но цельной фигурой

ВНИМАНИЕ

Сложнее всего в достижении неформального равновесия не нарушить первое правило, с которого мы начинали эту главу, — все делать просто. Множество вариантов приводит к тому, что мы добавляем немного туда, немного сюда, и в итоге имеем нагромождение объектов вместо современного дизайна.

Для единства композиции очень важно, чтобы все элементы (в меру возможностей) были расположены с соблюдением единого *ритма.* Ритм — это соблюдение определенного чередования объектов и пустых мест либо объектов и других объектов в композиции (рис. 2.26).



Рис. 2.26. Пример использования ритма в дизайне логотипа

ПРИМЕЧАНИЕ

В стремлении достигнуть определенного ритма (ведь он сильно влияет на общий «настрой» работы) старайтесь все же избегать самого простого решения — явной симметрии.

Контраст

О контрасте мы уже говорили. Контраст — это основа современного дизайна. Все более-менее профессиональные решения или основаны на контрасте, или содержат контраст в качестве компонента.

С одной стороны, контраст — это антипод единства. Он не добивается цельности в композиции, наоборот, цель контраста заключается в подчеркивании различий между объектами. Но не стоит противопоставлять эти два понятия и думать, что они несовместимы. Именно «золотая середина» между контрастом и единством — это то, к чему нужно стремиться.

Все основные мысли о контрасте уже описаны ранее в этой главе. Поэтому сейчас мы лишь резюмируем сказанное ранее, добавив несколько слов о каждой из разновидностей контраста в композиции.

- Размер. Один из лучших приемов достижения контраста — разница в размерах между одинаковыми геометрическими фигурами. Но следует помнить: если эта разница недостаточно велика, зритель может воспринять ее не как решение дизайнера, а как его ошибку (рис. 2.27).

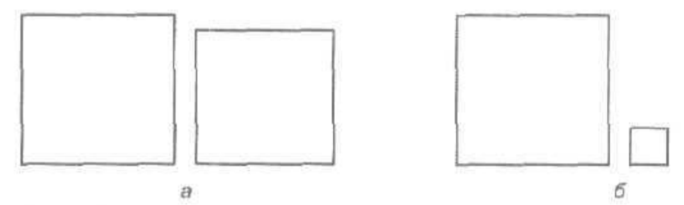


Рис. 2.27. Контраст; а — недостаточная разница а размерах между фигурами воспринимается как ошибка, б — и только ее увеличение способно исправить ситуацию

- Форма. Форму лучше использовать для того, чтобы подчеркивать единство композиции. Дело в том, что криволинейные и прямолинейные фигуры имеют между собой слишком явный, грубый, натуралистичный контраст, на котором очень немногие могут построить профессиональную работу. Если же фигуры схожи между собой (как, например, квадрат и треугольник), то их сочетание вызывает чувство незаконченности работы, раздражает зрителей (рис. 2.28).

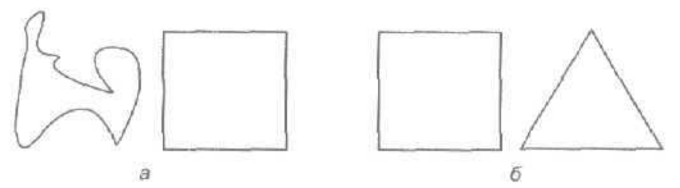


Рис. 2.28. Контраст: *а* — криволинейные и прямолинейные фигуры контрастируют слишком грубо, б — разница же между формами одного типа выражена недостаточно сильно

- Цвет. Полного контраста достигнуть с помощью разницы в цвете не получится, Однако в качестве дополнения, второго голоса, это просто отличный вариант.
- Шрифт. Шрифты сами по себе представляют собой достаточно явный контраст форм Поэтому поиск слишком явной разницы между гарнитурами может сыграть роль своего рода тавтологии в дизайне. Будьте осторожнее!

Контраст же всей композиции в целом — это сочетание всех перечисленных видов контраста. Старайтесь выдержать чувство меры в его достижении: не стоит, например, выделять цветом элемент, который и без того хорошо контрастирует благодаря своим размерам.

На этом наш теоретический разговор о некоторых вопросах дизайна закончен. Еще несколько полезных наблюдений плюс практическое подтверждение уже описанных вы сможете найти в следующем разделе.

2.2. Пять наиболее распространенных ошибок дизайнеров

В этом небольшом разделе мы опишем несколько основных ошибок, которые делают практически все, кто пробует себя в области дизайна, будь то дизайн для Веб или полиграфический. Конечно, выборка эта очень субъективна, но несколько полезных мыслей, мы надеемся, вы сможете из нее извлечь.

Чрезмерное усложнение

Это самая главная ошибка, которая встречается невероятно часто и влечет за собой множество других. Проблема проистекает из того, что молодые дизайнеры (можно ли их уже называть этим гордым именем?) очень боятся, что зрители не увидят того, что они хорошо владеют, скажем, Photoshop или CorelDRAW. Поэтому и появляются сайты, в которых все кнопки — это gif-анимация, элементы интерфейса непременно имитируют объем, а цвета текстовых блоков очень ярки. Идеальный вариант для таких страничек — желтый на голубом! Мы даже не станем приводить примеры подобных работ — всем известны сайты с narod.ru или boom.ru, и не стоит выделять какой-нибудь из них в качестве особо «выдающегося».

Аналогичные примеры можно встретить и среди «печатников». Разве вы не видели рекламные плакаты, в которых из-за давления цветов, объектов, эффектов просто невозможно уловить, что эта работа хочет донести, какой товар продать.

Несмотря на то, что эта книга посвящена эффектам, мы не хотим, чтобы ее воспринимали как «поваренную книгу» для переноса готовых рецептов в свои работы. Задача книги совсем другая — на характерных и ярких примерах научиться использовать нужные функции программы и забывать про бесполезные,

Чрезмерное упрощение

Ему, в отличие от усложнения, подвержены даже профессиональные дизайнеры, но чаще — те, кто пытается делать современные и профессиональные работы, но не имеет для этого достаточно знаний или опыта.

Если вы станете дизайнером, нужно всегда помнить: все, что делается, должно понравиться зрителям. Если это ультрасовременная работа на конкурс, то упрощение до минимума может даже помочь. Но для плаката, рекламирующего карамельки, подобное решение станет пустой тратой денег заказчика и собственного времени. Ведь большинство людей, особенно те, кого принято называть «потребителями», любят вовсе не «Черный квадрат» Малевича, а Шишкина, Васнецова

и Валеджо. Поэтому и дизайн для них должен быть, как говорится, «без особых претензий» (что никак не метает быть ему хорошим и даже талантливым).

Однако не стоит путать с упрощением академический стиль в веб-дизайне. Это стиль, в котором были выполнены первые сайты в Сети, основанный на параметрах по умолчанию в HTML-верстке. Этим стилем вы подчеркиваете, что для данной страницы дизайн не имеет никакого значения, так как главное — содержание. В частности, в академическом стиле выполнена самая большая и старая сетевая библиотекаРунета—http://www.Hb.ru.

Использование приевшегося стиля

Многие начинающие дизайнеры делают работу в стилях, которые уже всем оскомину набили. Мы бы выделили три таких стиля, которые можно увидеть на каждом углу.

- Стиль рекламных плакатов Маяковского. Маяковский для русских дизайнеров, конечно, отец родной — ведь именно он практически создал стиль современного рекламного плаката, а введенные им тезисы доминировали в течение многих десятилетий. Но сегодня такая стилизация уже является признаком дурного вкуса. Слишком много мы видели подобных работ, чтобы еще одна стала оригинальной.
- Стиль советского агитационного плаката. Авторы не знают, как к подобным вещам относятся читатели, но нам плакат, известный как «Родина-мать зовет!», грубо переделанный под рекламу куриных окорочков, откровенно не нравится, С одной стороны это неуважение к общечеловеческим ценностям, с другой — откровенная пошлость. Самое интересное, что к имитации такого дизайна прибегают и крупные фирмы, которые могли бы себе позволить и более профессиональных специалистов (рис. 2.29).



Рис. 2.29. Пример использования стиля советской рекламы

- Американский патриотический стиль. В начале 90-х проявления этого стиля - текстуры в виде американского флага, силуэты статуи Свободы, Манхэттена и некоторые другие символы — встречались на каждом углу. И набили оскомину почти всем. Избегайте этого стиля, если вы работаете для русскоязычного рынка (кстати, в Европе американская символика вызывает не меньшее раздражение).

Противоречие привычкам чтения

Западная цивилизация, в том числе и мы, привыкла к одной системе чтения - слева направо и сверху вниз. К сожалению, это забывают многие дизайнеры, нарушающие порядок следования слов в предложении или предложений в тексте,

Это, конечно, совсем не запрещенный пример, но результатов его удачного использования совсем мало. А неудачного — сколько хотите. Вот какой пример приводит известный российский дизайнер Артемий Лебедев на своем сайте http://www.tema.ru (рис. 2.30).



Рис. 2.30. Изменение порядка следования слов приводит к тому, что нужный текст можно прочитать, только приложив к этому усилия (пример взят с http://www.terna.ru)

Во многом этот пример возвращает нас к первой ошибке: не бойтесь простоты, и подобных «недоразумений» удастся избежать.

Неоригинальность приемов

Есть несколько приемов, которые дизайнеры используют слишком часто. Самый яркий пример — поиск аналогий между словами (рис. 2,31),



Рис. 2.31. Поиск вхождений одних слов в других — прием, который используется слишком часто

Лет десять назад подобное решение можно было бы назвать удачным, но сегодня трудно сделать дизайн, основанный на поиске аналогий в написании слов, чтобы не продублировать кого-то, кто сделал это раньше.

На этом обзор ошибок и глава, посвященная дизайну, закончены. Авторы советуют прочитать несколько специализированных изданий — это избавит вас от многих горьких опытов. Но не заменит вам самой главной составляющей обучения — практической работы, именно она залог успеха.

Глава 3

Текстовые эффекты

3.1. Надпись огнем

3.1.1. Вариант 1

Мы не случайно начинаем с этого эффекта обзор трюков с текстом. Это классический трюк, который легко делается и дает интересные результаты.

Перед началом любой работы в Photoshop необходимо открыть исходное изображение либо создать новое. В данном случае мы будем работать с новым изображением. Создайте заготовку произвольного размера в цветовом режиме Grayscale (Полутоновое). Фон на вашем изображении должен быть белым. Напишите, используя инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), слово черным цветом. Текст, с которым мы будем работать, показан на рис. 3.1. Размер и форму текста можно изменить после его создания. Когда необходимо изменить линейные размеры, чаще всего используется команда Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование) (Ctrl+T). Если же требуется искривить надпись (например, по кругу), то лучше обратиться к кнопке Create Warped Text (Деформировать текст) панели параметров или воспользоваться возможностью создавать текст по контуру.



Рис. 3.1. Исходная надпись

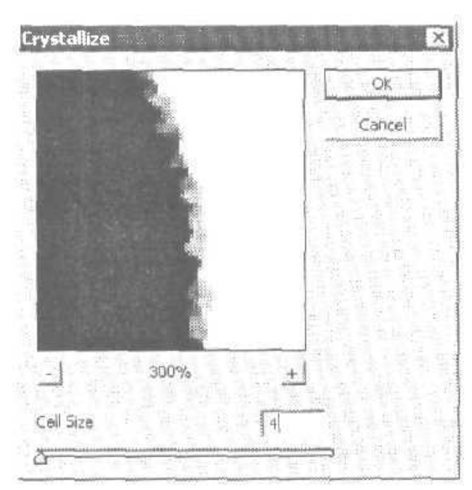


Рис. 3.2. Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Теперь необходимо склеить слой, на котором расположен текст, и слой фона. Это можно сделать с помощью команды меню Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим) или нажав сочетание клавиш Ctrl+E.

На следующем этапе кристаллизуйте полученный текст (эту операцию можно и пропустить — она улучшает качество эффекта, но довольно часто именно фильтр кристаллизации в программе не работает). Фильтр кристаллизации доступен через меню Filter ▸ Pixelate ▸ Crystallize (Фильтр ▸ Оформление ▸ Кристаллизация). В диалоговом окне Crystallize (Кристаллизация) (рис. 3.2) установите размер ячейки кристаллизации (Cell Size) порядка 3-5 пикселов.

Теперь размойте изображение. Для этого воспользуйтесь фильтром Gaussian Blur; Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) (рис. 3.3). Радиус размытия (Radius) зависит от размера изображения и выбранного шрифта. Чем больше буквы, тем большим должно быть значение радиуса,

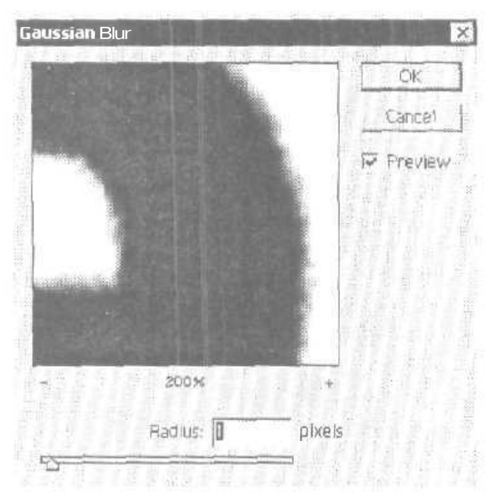


Рис. 3.3. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Если все было сделано правильно, то ваше изображение будет похоже на рис. 3.4.



Рис. 3.4. Текст после кристаллизации и размытия

Инвертируйте цвета рисунка, нажав сочетание клавиш Ctrl+I либо вызвав команду меню Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать). Эта команда преобразует все цвета в противоположные. Так как вы работаете в режиме Grayscale (Полутоновое), то темные оттенки у вас станут светлыми, а светлые темными,

Затем переверните изображение на 90° против часовой стрелки: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов против часовой стрелки). Этот шаг необходим, чтобы на следующем этапе работы использовать фильтр Wind (Ветер), который действует только в горизонтальном направлении.



Рис. 3.5. Инвертированное и перевернутое изображение

Создадим язычки пламени, пока в черно-белом варианте: Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер) (рис. 3.6). Используйте переключатель From the Left (Ветер слева). Если вам кажется, что пламя недостаточно велико, то примените этот фильтр снова, нажав сочетание клавиш Ctrl+F. В представленном примере мы использовали его 2 раза.

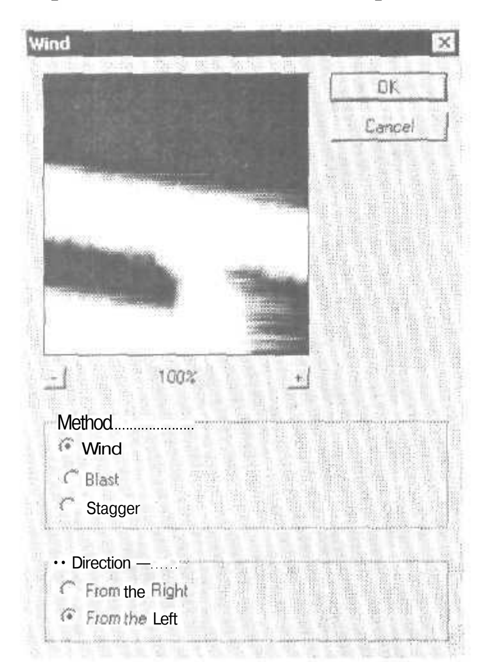


Рис. 3.6. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

После неоднократного применения фильтра Wind (Ветер) у вас должны получиться довольно длинные язычки пламени. Но не переусердствуйте, так как весь огонь должен поместиться на изображении. Рисунок 3.7 иллюстрирует результат наших действий.

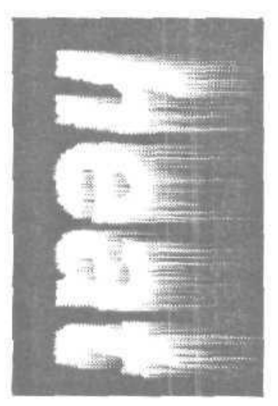


Рис. 3.7. Пламя после применения фильтра Wind (Ветер)

Для большей реалистичности добавьте в ваше пламя колебание. Сделать это можно командой Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рябь). В нашем примере параметры настроены так: Amount (Эффект) равен 50 %, a Size (Размер) установлен на среднее значение (Medium) (рис. 3.8).

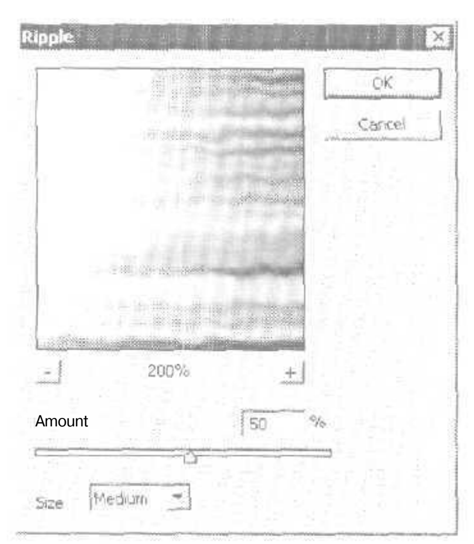


Рис. 3.8. Настройки фильтра Ripple (Рябь)

Теперь верните ваше пламя «на ноги»: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке). Все предстоящие нам операции не требуют вертикального положения холста, а работать удобнее с правильно повернутой надписью. Результат вы можете увидеть на рис. 3.9.

Ну как, уже похоже на огонь? Применим еще раз Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рябь). Только теперь Amount (Эффект) установим на 30 %, а Size (Размер) — на значение High (Высокий).

Осталось раскрасить пламя. Переведем изображение в режим индексированных цветов: Image ▸ Mode ▸ Indexed Color (Изображение ▸ Режим ▸ Индексированные

цвета). После этого надо сопоставить полутоновому изображению цветовую модель. Для пламени самой подходящей будет команда Image ▸ Mode ▸ Color Table (Изображение ▸ Режим ▸ Цветовая таблица). Перед вами появится диалоговое окно настройки цветовой таблицы. В раскрывающемся списке выберите таблицу Black Body (рис. 3.10).

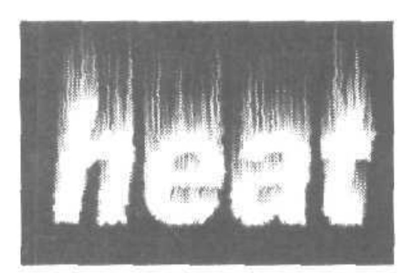


Рис. 3.9. Изображение, перевернутое в горизонтальное положение

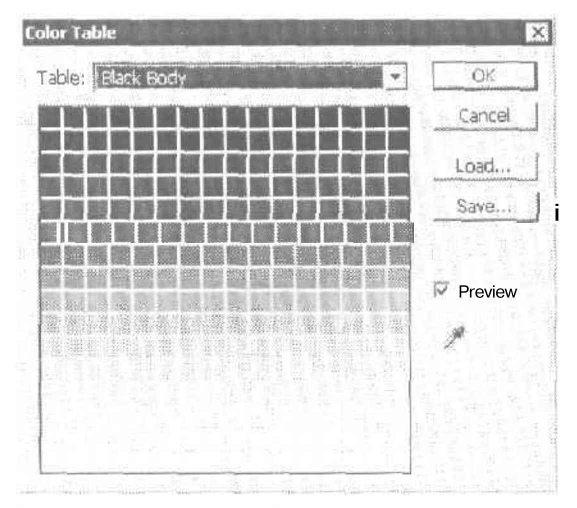


Рис. 3.10. Цветовая таблица

В результате у вас должно получиться весьма правдоподобное пламя, похожее на то, которое показано на рис. 1 цветной вкладки.

ВНИМАНИЕ

Если у вас возникла путаница с цветами, то вы, скорее всего, создавали свое изображение в какой-либо другой цветовой модели, а не в Grayscale (Полутоновое). Вернитесь на несколько шагов назад, и перед тем как переводить изображение в индексированные цвета, установите цветовой режим Grayscale (Полутоновое), а затем повторите *все* остальные операции.

3.1.2. Вариант 2

Сейчас вы познакомитесь еще с одним вариантом создания огня. Это решение принципиально не отличается от предыдущего, однако результаты несколько отличаются по стилю, а процесс создания — по используемым командам и приемам.

Создайте файл произвольного размера. При создании изображения обратите внимание на то, что цвет фона должен быть черным, а в качестве цветовой модели (Color Mode) выбрана Grayscale (Полутоновое),

Напишите текст белым цветом. Шрифт лучше использовать массивный, например Arial Bold. Если вы недовольны размером или расположением надписи, то можно отредактировать текст прямо в окне изображения. Нажмите сочетание клавиш Ctrl+T, и вы сможете изменить размер ваших букв, положение надписи, а также ее наклон,



Рис. 3.11. Исходный текст

Закончив редактирование текста, откройте палитру Layers (Слои). Ваше изображение должно содержать два слоя: фоновый слой и слой с текстом. Если вы работаете не в седьмой или шестой версии программы, то сначала переведите текст в растр. Пользователи Photoshop 7,0 могут сразу склеить слой с текстом и слой фона. Для этого выполните команду Layer ▸ Merge Layers (Слой ▸ Склеить слои) или нажмите сочетание клавиш Ctrl+E.

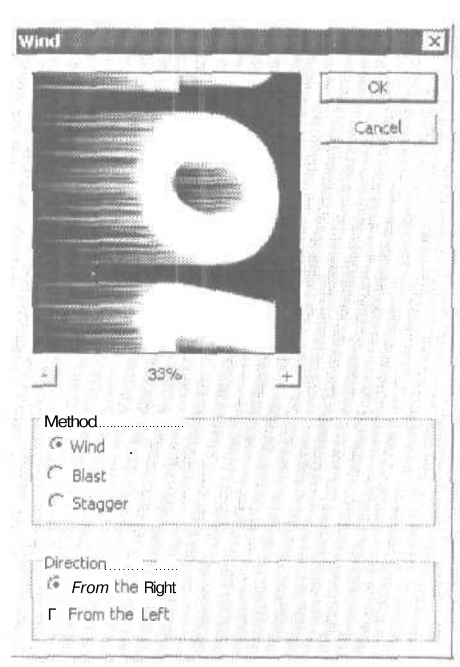


Рис. 3.12. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

Поверните изображение на 90° против часовой стрелки: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов против часовой стрелки).

Примените фильтр Wind (Ветер): Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер) (рис. 3.12). Именно для того, чтобы применить данный фильтр, и необходимо было вращать изображение. Настройки фильтра установите следующие: Method (Метод) — Wind (Ветер), Direction (Направление) — From the Left (Ветер слева).

Можно применить этот фильтр несколько раз, чтобы увеличить язычки пламени. Вместо повторения описанной последовательности действий нажимайте сочетание клавиш Ctrl+F. Результат работы представлен на рис. 3.13.

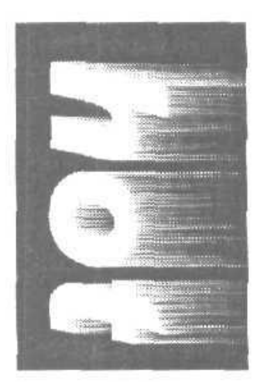


Рис. 3.13. Текст после применения фильтра Wind (Ветер)

Теперь нам понадобится фильтр Diffuse (Диффузия): Filter ▸ Stylize ▸ Diffuse (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Диффузия) (рис. 3.14). Он создает эффект диффундирующих цветов: цвета от язычков пламени проникают в цвет фона и наоборот. Установите в разделе Mode (Режим) переключатель Normal (Нормальная).

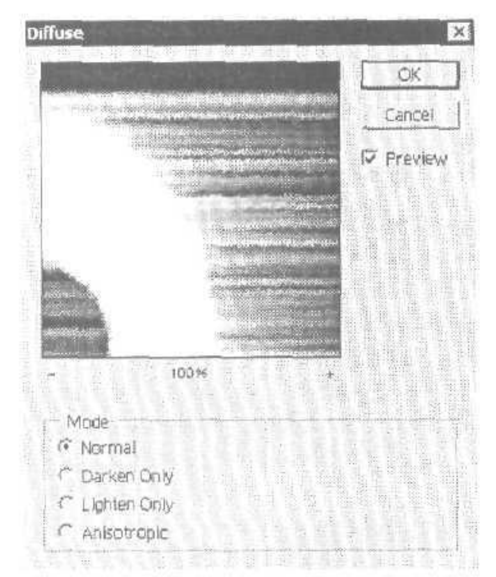


Рис. 3.14. Диалоговое окно фильтра Diffuse (Диффузия)

Теперь верните изображение в исходное положение: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке) (рис. 3.15).



Рис. 3.15. Текст после применения фильтра Diffuse (Диффузия)

Чтобы придать огню плавные очертания, размойте текст. Используйте для этого фильтр Gaussian, Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) (рис. 3. EG). В данном примере величина параметра Radius (Радиус) равна 1.

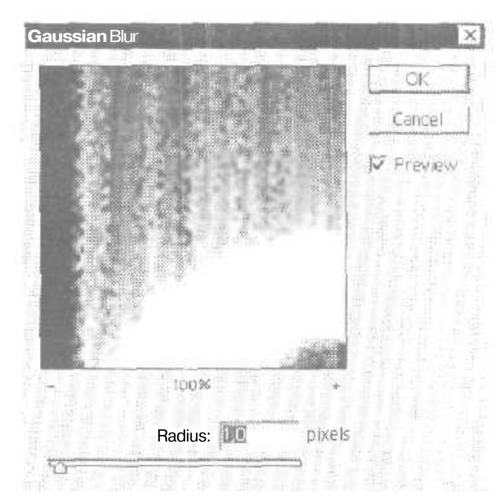


Рис. 3.16. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Сейчас вам следует немного оживить пламя, придать ему движение. Для этого воспользуйтесь фильтром Ripple (Рябь): Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рябь). Мы советуем взять средний (Medium) размер ряби (Size) и сделать параметр Amount (Эффект) равным 100 % (рис. 3.17).

Теперь самое интересное — будем раскрашивать пламя. Переведите изображение в режим индексированных цветов: Image ▸ Mode ▸ Indexed Color (Изображение ▸ Режим ▸ Индексированные цвета). И последний шаг: Image ▸ Mode ▸ Color Table (Изображение ▸ Режим ▸ Цветовая таблица). Как и в предыдущем случае, выберите таблицу Black Body (см. рис. 3.10).

Если у вас возникла какая-то путаница с цветами, значит, вы с самого начала работали со своим изображением в цветовом режиме RGB, Lab либо CMYK. Вернитесь при помощи палитры History (Протокол) на два пункта назад и перед переходом

в индексированные цвета переведите свое изображение в полутоновое. Сделать это очень просто: Image ▸ Mode ▸ Grayscale (Изображение ▸ Режим ▸ Полутоновое),

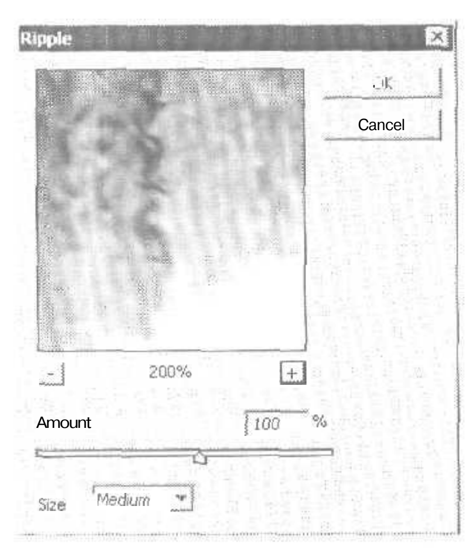


Рис. 3.17. Диалоговое окно фильтра Ripple (Рябь)

Результат, аналогичный тому, который должен получиться у вас, представлен на рис. 2 цветной вкладки.

3.2. Пишем льдом

Мы предлагаем вам следующее решение данной художественной задачи,

Создайте заготовку произвольного формата в режиме Grayscale (Полутоновое). Цвет фона должен быть белым, а цвет переднего плана черным (эти цвета являются основными цветами по умолчанию, поэтому вы можете установить их, не переходя в цветовую палитру, нажатием клавиши D).

Напишите текст. Шрифт лучше выбрать массивный, полужирного начертания. Отредактируйте текст, подберите для него подходящее место (внизу должно остаться расстояние для сосулек).



Рис. 3.18. Текст, с которым мы будем работать

Откройте палитру Layer (Слой) и щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом. В появившемся контекстном меню выберите пункт Rasterize Layer (Растрировать слой). С этого момента вы можете применять к тексту любые инструменты редактирования растровых изображений из стандартного набора Photoshop.

Сейчас мы начнем превращение надписи в искрящийся лед. Прежде всего выполним кристаллизацию: Filter ▸ Pixelate ▸ Crystallize (Фильтр ▸ Оформление ▸ Кристаллизация) (рис. 3.19). Установите размер ячейки кристаллизации равным 10, Если результат приемлемый, то пора переходить к следующему этапу.

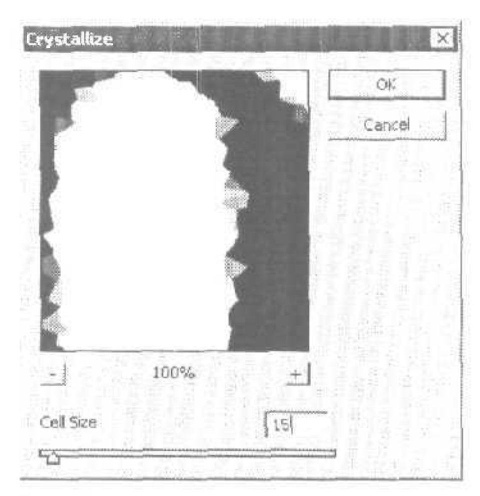


Рис. 3.19. Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Так как ледяная поверхность не идеально гладкая, надо придать ей шероховатость. Для этого добавьте шум: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) (рис. 3.20). Задайте значение Amount (Эффект) равным 70 % и, самое главное, установите флажок Monochromatic (Монохромный).

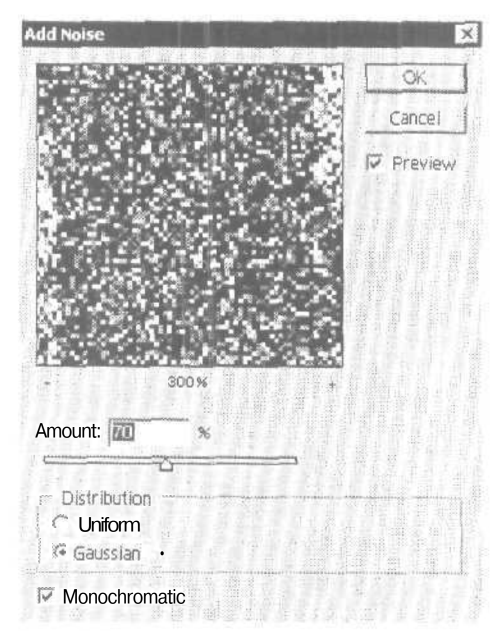


Рис. 3.20. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Рисунок 3.21 иллюстрирует результат, который должен получиться после выполнения вышеописанных действий. На нем хорошо видны те неровности поверхности, ради которых применялись два последних фильтра.



Рис. 3.21. Надпись после кристаллизации и добавления шума

Смягчим эффект, полученный при кристаллизации и добавлении шума. Это можно сделать, например, при помощи фильтра Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) (рис. 3.22). Слишком сильно размывать не стоит — мы потеряем неровности. Лучше всего взять значение радиуса размытия около *2*.

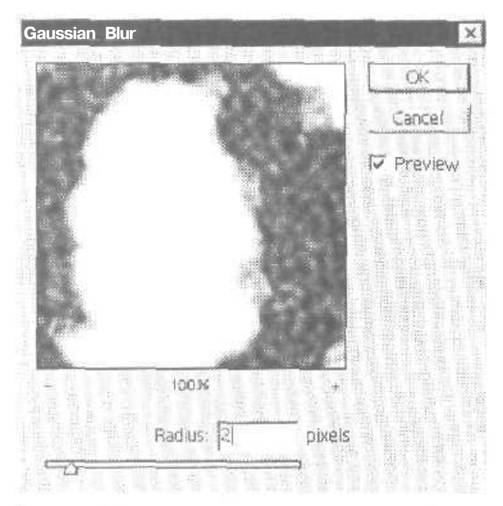


Рис. 3.22. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Сейчас вам предстоит сделать выбор, так как можно воспользоваться одним из двух способов цветокоррекции. Мы воспользовалась вариантом с тоновыми кривыми, который описан в пункте 2.

1. Более простой, но менее эффектный способ. Выполните команду: Filter ▸ Blur ▸ Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие). Теперь необходимо склеить слой, на котором находится надпись, со слоем фона: Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим) либо Ctrl+E. Затем следует инвертировать изображение (для этого и понадобилось слияние слоев, так как последующие преобразования будут касаться не только текста, но и фона). Выполните команду Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать) либо просто нажмите сочетание клавиш Ctrl+I.

2. Способ более кропотливый, но зато предоставляющий больше возможностей. Выберите команду Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Настройки ▸ Кривые) или нажмите сочетание клавиш Ctrl+M. Попытайтесь нарисовать кривую, похожую на ту, которая изображена на рис. 3.23. Но если вам не нравится итоговый вариант, вы можете сами подобрать подходящую зависимость. Результат, на который вы можете ориентироваться при построении кривой, представлен на рис. 3.24. Ну а теперь необходимо выполнить те же операции, что и в первом варианте, а именно склеить слои и инвертировать изображение нажатием Ctrl+E и Ctrl+I соответственно.

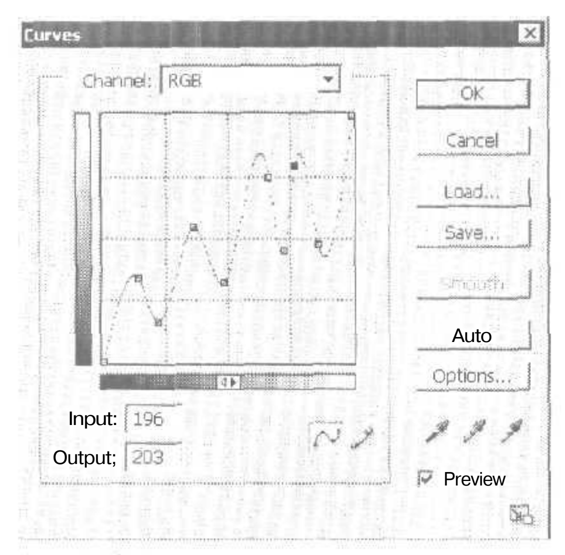


Рис. 3.23. Кривая, примененная в примере



Рис. 3.24. Надпись после применения кривой

После того как вы определились, какой вариант вам больше нравится, и выполнили преобразование, переходим к следующему этапу.

Какой лед без сосулек? Ими мы сейчас и займемся. Выберите сначала команду Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке), а затем Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер), Настройки фильтра Wind (Ветер) (рис. 3.25): Method (Метод) — Wind (Ветер), Direction (Направление) — From the Right (Ветер справа).

Советуем применить данный фильтр один раз, но если вам хочется сделать сосульки подлиннее, можете повторить эту операцию (Ctrl+F). Результат последних действий можно видеть на рис. 3.26.

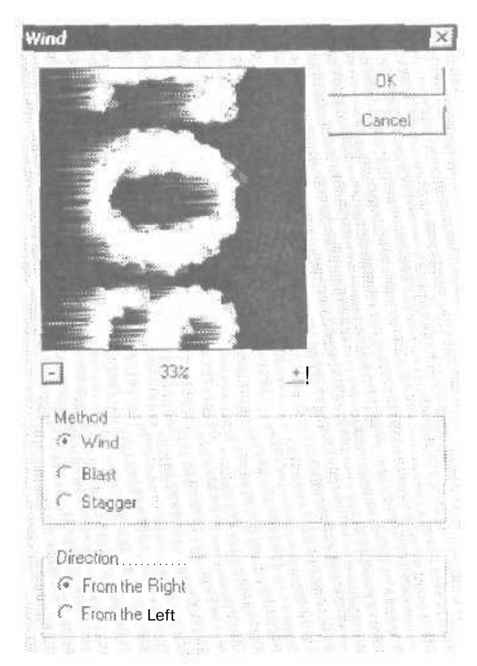


Рис. 3.25. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

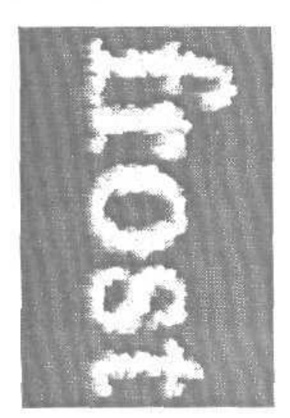


Рис. 3.26. Текст после применения фильтра Wind (Ветер)

Теперь перевернем холст в исходное положение командой Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов против часовой стрелки),

Пришло время раскрасить лед. В пашем примере для этого выбран голубой цвет. Переведите изображение в цветовой режим RGB: Image ▸ Mode ▸ RGB Color (Изображение ▸ Режим ▸ RGB).

Теперь выберите команду меню Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность) или нажмите Ctrl+U. Установите флажок Colorize (Тонирование) и поэкспериментируйте с различными настройками тона (Hue), насыщенности (Saturation) и яркости (Lightness), пока не будете довольны результатом (рис. 3.27).

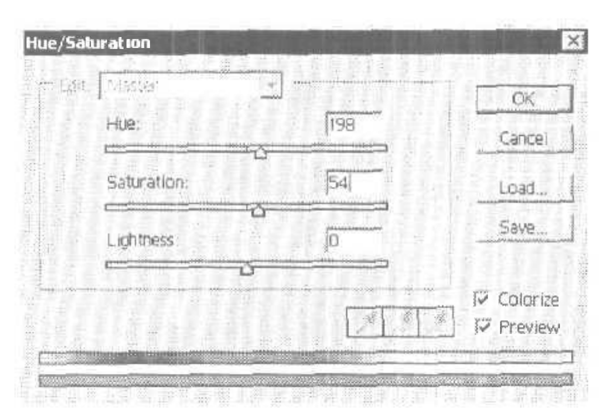


Рис. 3.27. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

Чтобы подчеркнуть переходы в неровностях поверхности, можете подправить контрастность изображения (рис. 3.28).

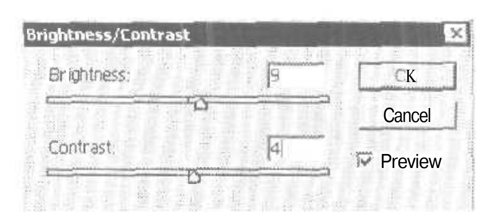


Рис. 3.28. Диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Ну а напоследок, чтобы лед засверкал и заискрился, выберите инструмент Brush (Кисть) и активизируйте режим Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа). Воспользуйтесь дополнительными кистями в виде звезд и снежинок для создания эффекта искрящегося и переливающегося на солнце льда.

Если вы сделали все правильно, то изображение будет похоже на то, которое показано на рис. 3 цветной вкладки.

3.3. Пишем кровью

Иногда приходится делать изображения, содержание которых настолько оригинально, что найти описание его создания практически невозможно. В этом разделе описывается довольно старый, но не теряющий актуальности пример дизайнерской хитрости. Сразу скажем, что эту задачу можно решить и при помощи имеющегося в Photoshop 7.0 макроса, но он дает неудовлетворительный результат. Мы предлагаем более эффективный способ.

Для начала создайте заготовку произвольного размера. Больше, чем 400x400 пикселов, вряд ли стоит брать, так как будет очень трудно добиться реалистичности. Убедившись с помощью пункта меню Image ▸ Mode (Изображение ▸ Режим), что изображение находится в нужном цветовом режиме, а именно в RGB, приступим к работе. Залейте рабочую область, используя инструмент Paint Bucket (Заливка), черным цветом и напишите текст.

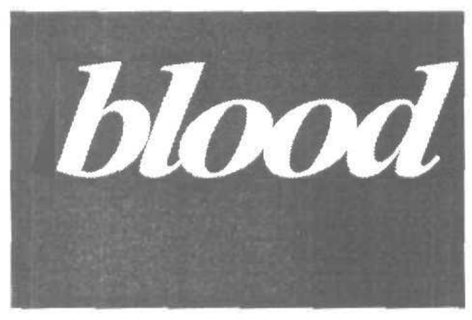


Рис. 3.29. Исходная надпись

Мы будем работать со словом «blood». Если ни один из размеров шрифта вам не походит, используйте возможности команды Free Transform (Свободное трансформирование) (Ctrl+T).

Написав текст белым цветом, передвиньте его ближе к верхней части изображения — внизу понадобится место для работы.

Чтобы работали фильтры, нам необходимо перевести текст в растр. Сделаем это следующим образом; откроем палитру слоев (Layers) и щелкнем правой кнопкой мыши на слое с текстом. В раскрывшемся меню выберем Rasterize Layer (Растрировать слой).

Далее необходимо склеить слои: Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим). На этом подготовительный этап создания кровавой надписи можно считать законченным.

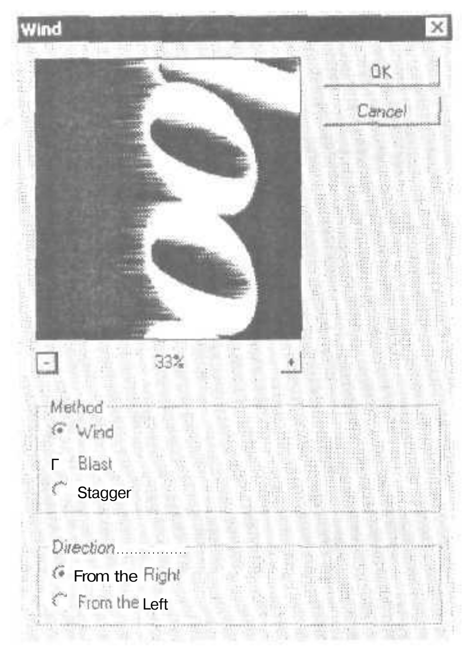


Рис. 3.30. Применение фильтра Wind (Ветер)

Поверните изображение на 90° по часовой стрелке: Image ▸ Rotate ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке). Затем воспользуйтесь несколько раз фильтром Wind (Ветер); Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер) (рис. 3.30).

Для повторного применения фильтра достаточно лишь нажать сочетание клавиш Ctrl+F. Мы повторили это действие 5 раз.

Вернем изображение в начальное положение: Image ▸ Rotate ▸ 90 CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов против часовой стрелки). Результат показан на рис. 3.31.

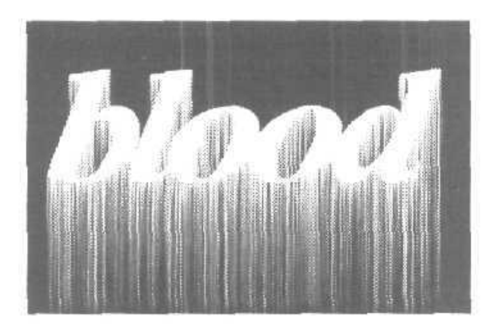


Рис. 3.31. Результат применения фильтра Wind (Ветер)

Теперь наша задача в том, чтобы превратить эти свисающие тонкие полосы в стекающую с надписи кровь. Сделать это очень просто.

Сначала воспользуемся фильтром Stamp (Линогравюра): Filter ▸ Sketch ▸ Stamp (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Линогравюра) (рис. 3.32). Баланс Light/Dark (Баланс света и тени) лучше установить на значение 5-6, в зависимости от размеров и формы вашего изображения.

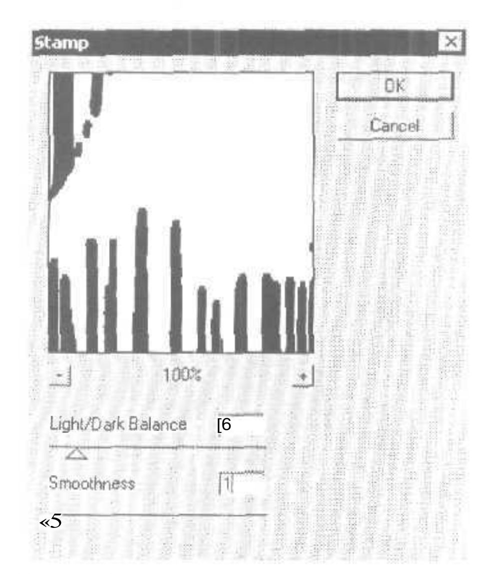


Рис. 3.32. Применение фильтра Stamp (Линогравюра)

Если ваш результат не похож на рис. 3.33, значит, некоторые параметры фильтра Stamp (Линогравюра) были выставлены неправильно. Они чаще всего индивидуальны для каждой картинки и зависят от размера, разрешения, степени применения фильтра Wind (Ветер). В таком случае нажмите Ctrl+Z (Edit ▸ Undo. Редактирование ▸ Отмена), чтобы отменить действие фильтра Stamp (Линогравюра), и попробуйте настроить параметры фильтра должным образом.



Рис, 3.33. Изображение после применения фильтра Stamp (Линогравюра)

Теперь осталось придать надписи действительно кровавый цвет. В программе Photoshop очень богатый инструментарий по работе с цветовой гаммой, вполне достаточный для любой цветокорректирующей задачи. Для данного примера подходит минимум пять способов, мы выберем самый простой.

Прежде всего *необходимо инвертировать изображение:* Image ▸ Adjust ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройка ▸ Инвертировать) либо сочетание клавиш Ctrl+I. Затем активизируйте инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). Установите параметр Tolerance (Допуск) достаточно большим — порядка 150 — и выделите с ее помощью текст.

Теперь область выделения можно залить подходящим цветом (рис. 3.34).

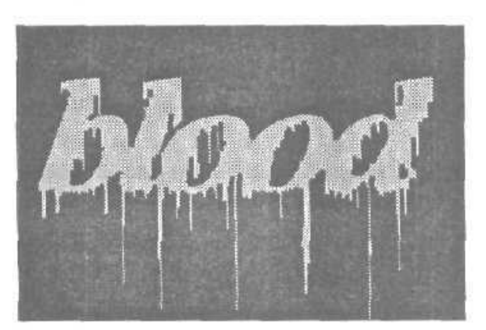


Рис. 3.34. Изображение после заливки цветом

И наконец, осталось придать нашей надписи объем и реалистичность. Для этого можно воспользоваться фильтром Bas Relief: Filter ▸ Sketch ▸ Bas Relief" (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Рельеф). В нашем примере (рис. 3.35) параметр Detail (Детали) равен 12, a Smoothness (Сглаживание) — 5.

При выполнении этой операции цвет переднего плана должен соответствовать цвету надписи, а цвет фона — фону на вашем изображении.

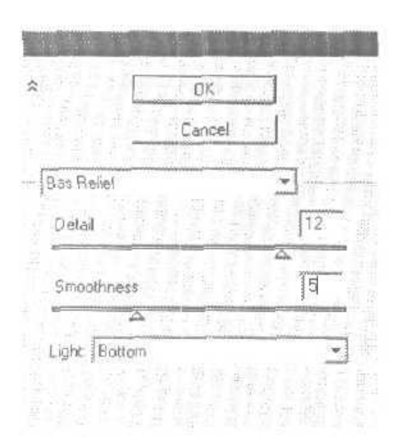


Рис. 3.35. Диалоговое окно фильтра Bas Relief (Рельеф)

Вот и все, кровавый текст готов. Хочется отметить, что не стоит останавливаться только на красном цвете и на рекомендуемых значениях и пропорциях используемых фильтров, так как это сильно сократит ваши возможности. Эксперимент и только эксперимент позволяет добиваться действительно хороших результатов, Конечный результат представлен на рис. 4 цветной вкладки.

3.4. Пишем водой

Мы рассмотрим весьма интересный эффект, реализуемый, однако, без особых усилий, — надпись из воды. Вообще, в двумерной графике самая трудная задача — имитировать жидкости. Существует более простой вариант — использование слоевых эффектов, но поскольку цель этой книги — научить читателя работать с Photoshop, а не рисовать пару десятков картинок, то мы пойдем более сложным путем, который раскрывает секреты работы сразу нескольких инструментов программы.

Создайте новое изображение (File ▸ New (Файл ▸ Создать)) в любом из цветовых режимов, таких как RGB, CMYK, Lab. Мы будем работать с цветовой моделью RGB (рис. 3.36).

Создайте новый канал с помощью кнопки New Channel (Создать канал) палитры Channel (Каналы).

Сделав цвет переднего плана (Foreground Color) белым, убедитесь, что находитесь на только что созданном канале, и при помощи инструмента Type (Текст) напишите подходящий текст.

Чтобы продолжать работу с текстом, его необходимо Растрировать. Для этого в палитре слоев (Layers) щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом и выберите из раскрывшегося меню пункт Rasterize Layer (Растрировать слой).

При помощи инструмента Brush (Кисть), доступного также по клавише B, нарисуйте несколько капель вокруг надписи. Это не обязательно, но желательно для получения качественного результата.

Создайте копию вашего канала путем перетаскивания его на кнопку Create a New Layer (Создать новый канал) в палитре Channels (Каналы). Затем придайте буквам

объем, причем с плавными контурами. Для этого необходимо применить фильтр Plaster (Гипс): Filter ▸ Sketch ▸ Plaster (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Гипс) из стандартного набора фильтров Photoshop. В данном примере использованы следующие настройки фильтра (рис.. 3.37): Balance (Баланс) — 22, Smoothness (Сглаживание) — 2, Direction (Направление) — Top (Сверху).



Рис. 3.36. Исходное изображение

Рис. 3.37. Настройки фильтра Plaster (Гипс)

Перейдите в палитру слоев (Layers) и создайте новый слой путем нажатия кнопки New Layer (Создать слой). Новый слой можно создать также через меню — Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой) — или сочетанием клавиш Ctrl+Shift+N.

Теперь необходимо загрузить выделение из созданного вами канала. Для этого нужно выбрать команду меню Select ▸ Load Selection (Выделение ▸ Зафузить выделение) и в раскрывшемся списке указать название только что созданного вами канала.

Выберите цвет, которым должен быть написан ваш текст, и установите его как цвет переднего плана (Foreground Color), после чего в меню Edit (Редактирование) выберите команду Fill (Заливка).

Нам нужно выделить надпись. Для этого придется пойти обходным путем. В палитре инструментов возьмите Magic Wand (Волшебная палочка) (клавиша, позволяющая выбирать этот инструмент с клавиатуры, — W). Допуск (Tolerance) установите порядка 32, а в палитре Layers (Слои) установите флажок Lock Transparency (Сохранять прозрачность). Инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) позволяет выделить сплошную область одинаково окрашенных пикселов, щелкнув внутри нее. Величина допуска указывает количество оггепков, на которые расширится ваше выделение.

Затем щелкните по фону. В результате должно выделиться все. кроме надписи, В том случае, если выделение захватило и буквы, повторите процесс, уменьшив допуск.

Преобразуйте выделение при помощи команды Color Range (Цветовой диапазон) меню Select (Выделение) и расширьте полученную область на 1-2 пиксела; Select ▸ Modify ▸ Expand (Выделение ▸ Изменить ▸ Расширить) (рис, 3.38).

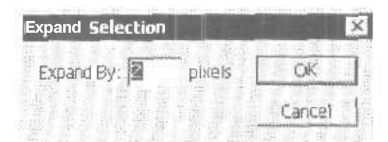


Рис. 3.38. Расширение выделения

Инвертируйте выделение, чтобы выделенным оказался текст: Ctrl+Shift+I либо Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать).

Теперь создайте слой-маску; Layer ▸ Save Selection (Выделение ▸ Сохранить выделение). Перейдите в палитру Channels (Каналы) и выберите там второй созданный вами канал. Для того чтобы вода приобрела более четкие границы, нужно применить фильтр Sharpen Edges (Контурная резкость): Filter ▸ Sharpen ▸ Sharpen Edges (Фильтр ▸ Резкость ▸ Контурная резкость). В том случае, если однократное воздействие фильтра вас не удовлетворит, примените его еще раз.

Для придания буквам большего объема можно воспользоваться встроенными в Photoshop стилями слоя. Из всех многочисленных стилей нас интересует Drop Shadow (Внешняя тень): Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешняя тень). В результате у вас откроется окно, изображенное на рис. 3.39.

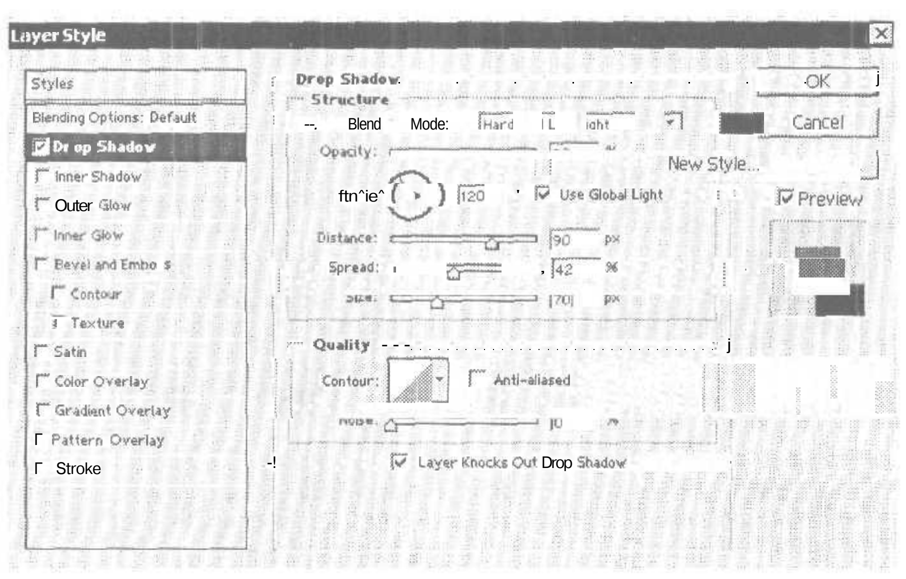


Рис. 3.39. Настройки стиля Drop Shadow (Внешняя тень)

Установите все параметры аналогично нашим, и в результате вы получите почти готовое изображение (рис. 3.40). Можете дополнительно поэкспериментировать со слоевыми эффектами.



Рис. 3.40. Надпись после применения стиля Drop Shadow (Внешняя тень)

Нам осталось отрегулировать цвет надписи. Впрочем, если вас удовлетворяет полученный результат, то на этом этапе можно остановиться.

Прежде всего увеличьте яркость надписи, так как она слишком темная. Для этого воспользуйтесь командой Brightness/Contrast (Яркость/Контраст): Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Передвигайте бегунок яркости в правую сторону до тех пор, пока не добьетесь хорошего результата. Наши настройки вы можете видеть на рис. 3.41.

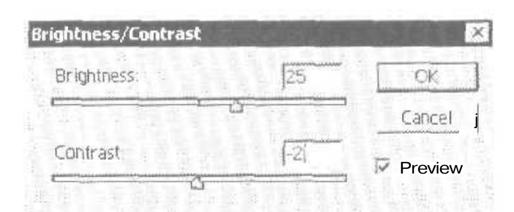


Рис. 3.41. Настройки яркости в диалоговом окне Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Если цвета воды получились слишком насыщенными, это можно исправить, например, вызвав команду Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройка ▸ Цвет/Насыщенность) (рис. 3.42).

Ну вот и все, работа закончена. Нельзя назвать этот трюк самым впечатляющим в книге, но все же выглядит очень неплохо. Конечное изображение — па рис. 5 цветной вкладки.

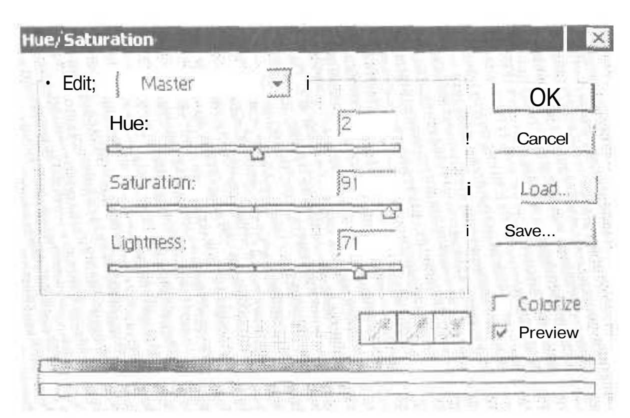


Рис. 3.42. Диалоговое окно команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

3.5. Ломаный текст

Создайте новое изображение произвольного размера и цветовой модели. Данный эффект можно считать универсальным, потому что он применим к шрифтам практически любого вида и размера. Исключение составляют только очень тонкие буквы, похожие на те, которые образуются, когда мы пишем карандашом или ручкой.

Откройте палитру Channels (Каналы) и создайте новый канал. Для этого щелкните мышью на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры, либо щелкните на круглой кнопке с черным треугольником и из раскрывшегося меню выберите New Channel (Создать канал).

Цветом переднего плана поставьте белый, после чего приступайте к непосредственному созданию текста.

Обратите внимание на то, что активным сейчас должен быть дополнительный канал, так как вы будете создавать выделение для текста, а не сами буквы. Напишите любой текст, подберите для него подходящее расположение и шрифт,



Рис. 3.43. Текст, с которым мы будем работать

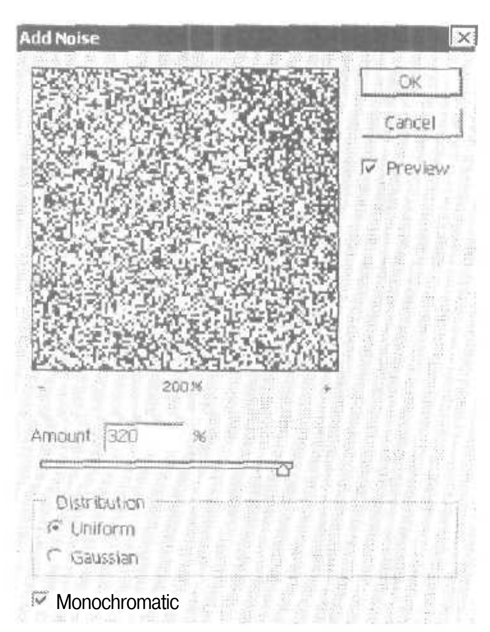


Рис. 3.44. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Перед тем как переходить к следующему шагу, снимите выделение с букв. Это можно сделать, нажав сочетание клавиш Ctrl+D, либо командой меню Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение).

Разбейте изображение на мелкие составляющие при помощи фильтра Add Noise (Добавить шум) (рис. 3.44).

Добиться того, чтобы изображение состояло практически только из черных и белых пикселов, можно, установив большее значение параметра Amount (Эффект). Мы рекомендуем выбрать значение в промежутке от 300 до 400.

На следующем этапе воспользуйтесь фильтром Crystallize (Кристаллизация) из раздела Pixelate (Оформление) (рис. 3.45). Этот шаг необходим для того, чтобы соединить мелкие раздробленные кусочки текста в более крупные, которые будут иметь неправильную, произвольно образованную форму. Величину параметра Cell Size (Размер ячейки), который характеризует размер образующихся слепков, установите на 20-25.

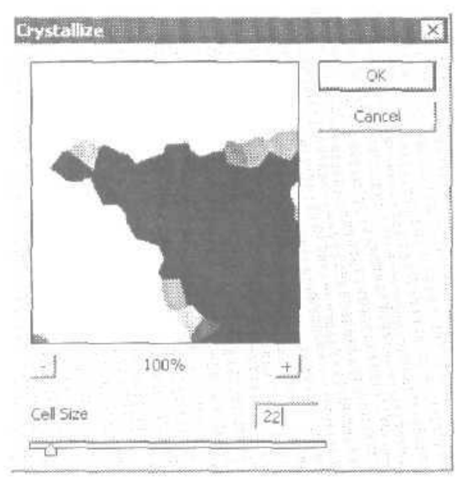


Рис. 3.45. Настройки фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Далее воспользуйтесь следующим фильтром: Filer ▸ Stylize ▸ Glowing Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Свечение краев). При помощи этого фильтра разбросанные куски вашего текста вновь соберутся в единое целое и образуют уже разломанный текст. Числовые значения настроек (рис. 3.46) рекомендуются следующие: Edge Width (Толщина обводки) — 2-4, Edge Brightness (Яркость обводки) — 18-20, Smoothness (Сглаживание) — 1-2.

Все дальнейшие преобразования направлены на улучшение качества создаваемого изображения. Сначала выполним сглаживание острых краев текста. Для этого предлагаем воспользоваться фильтром Smart Blur (Умное размытие) из раздела Blur (Размытие) (рис. 3.47).

Сильно изменять изображение нет необходимости, поэтому радиус размытия установите небольшой, порядка 1 пиксела. Все остальные параметры зависят от результата, к которому вы намереваетесь прийти.

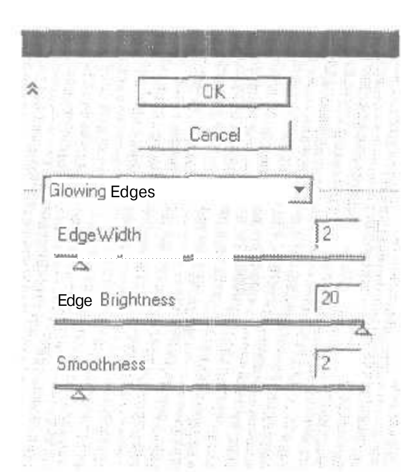


Рис. 3.46. Диалоговое окно фильтра Glowing Edges (Свечение краев)

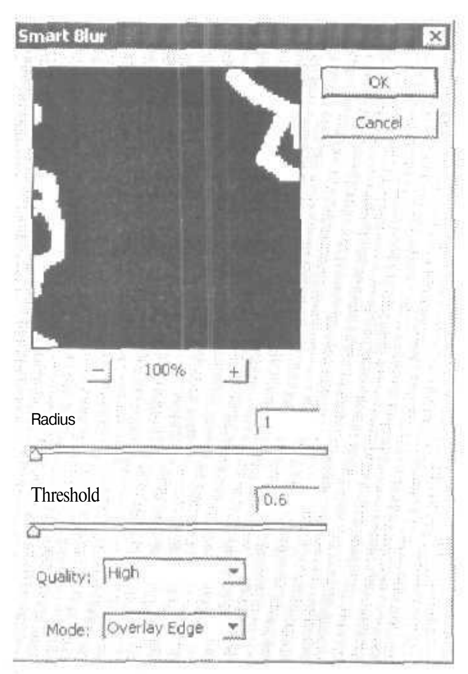


Рис. 3.47. Диалоговое окно фильтра Smart Blur (Умное размытие)

После всех вышеописанных манипуляций у вас должно получиться изображение, похожее на го, которое представлено на рис. 3.48.

Можно сразу применить полученную маску, а можно изменить ее, после того как она будет переведена в выделение. Мы опишем второй вариант в связи с тем, что именно в нем могут возникнуть трудности.

Загрузите канал в выделение, щелкнув мышью на кнопке в виде пунктирного кружка, расположенной внизу палитры каналов.

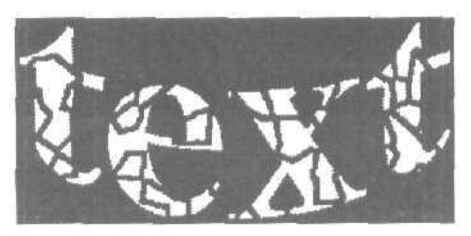


Рис. 3.48. Итоговая маска

После этого немного увеличьте выделение: Select ▸ Modify ▸ Expand (Выделение ▸ Изменить ▸ Расширить) (рис. 3.49).

ExpandSelection
Expand By: 1 pixels OK
Cancel

Рис. 3.49. Диалоговое окно модификации выделения

Теперь выделение готово к применению. Вы можете заливать его любым цветом или текстурой. Мы выбрали желтый цвет, и то, что у нас получилось, представлено на рис. 3.50,



Рис. 3.50. Разбитый текст

Для придания большей реалистичности воспользуйтесь эффектами слоя и создайте тень от букв. Настройки, которые вы будете применять, зависят от самого текста и его окружения. На рис. 3.51 приведено диалоговое окно эффектов слоя, в котором указаны величины, примененные нами.

В итоге мы получили изображение, представленное на рис. 6 цветной вкладки.

3.6. Болотный текст

Мы попытаемся нарисовать нечто зеленое, склизкое и противное. В общем, в том духе, в каком в фильмах ужасов изображают всякую нечисть. До сих пор мы не рисовали ничего неприятного на вид. А ведь это приходится применять даже чаще, чем многое из того, что описано в предыдущих разделах,

Приступим к работе. Какого цвета должно быть нечто отвратительное? Конечно, зеленого. Давно известно, что именно этот цвет ассоциируется у большинства людей с чем-то неприятным. Поэтому в рекламе продуктов почти никогда нет зеленого цвета.

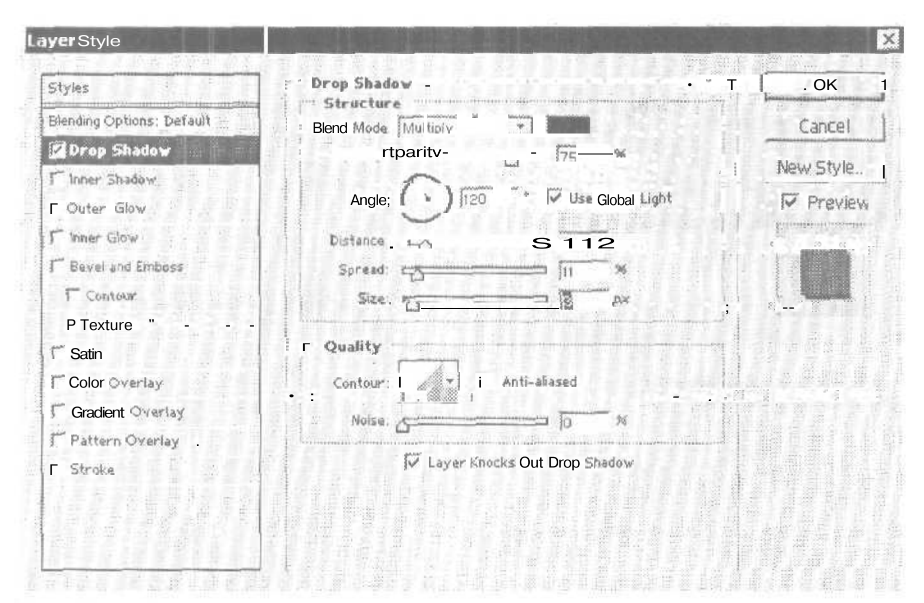


Рис. 3.51. Настройки эффектов слоя

Итак, создаем новый файл и заливаем его зеленой краской. Лучше взять ее скорее темно-зеленой, чем салатной — эффектней будет результат.

Для начала добавьте шум на исходное изображение. Сделать это можно при помощи фильтра Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Настройки фильтра видны на рис. 3.52.

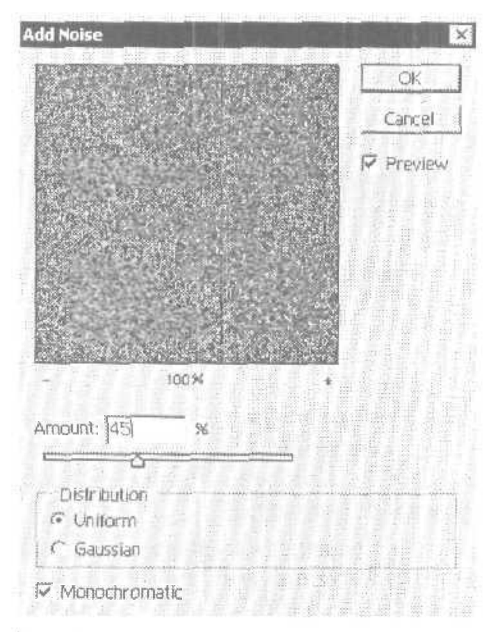


Рис. 3.52. Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Теперь на время оставим текстуру и перейдем к созданию заготовки для букв.

Необходимо открыть новый канал. Для этого достаточно щелкнуть мышью на кнопке New Channel (Создать канал) в палитре Channels (Каналы).

Используя инструмент Type (Текст), напишите любое слово в новом канале. Лучше не выбирать слишком массивный или слишком тонкий шрифт (рис. 3.53).



Рис. 3.53. Текст в альфа-канале

После выполнения последней операции можно вернуться в RGB-канал и продолжить редактирование текстуры.

Для того чтобы придать ей специфический вид, воспользуемся фильтром Wind (Ветер): Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер). Примененные параметры показаны на рис. 3.54.

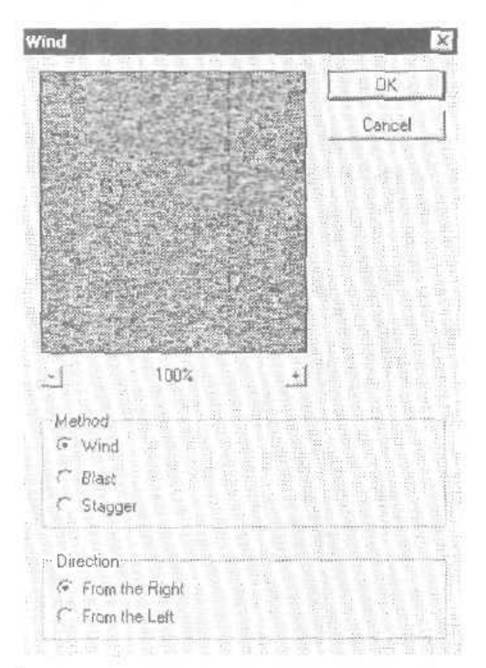


Рис. 3,54. Настройки фильтра Wind (Ветер)

Исходную текстуру можно считать готовой. Если хотите, примените фильтр Wind (Ветер) вторично, возможно, в вашем случае это улучшит ее вид.

Теперь воспользуемся нашей заготовкой в виде текста в альфа-канале. После применения следующего фильтра он проступит в канале RGB; кроме того, он станет достаточно объемным и появится с наложенной текстурой. Выберите фильтр

Lighting Effects (Эффекты света): Fitter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Необходимые настройки отображены на рис. 3.55.

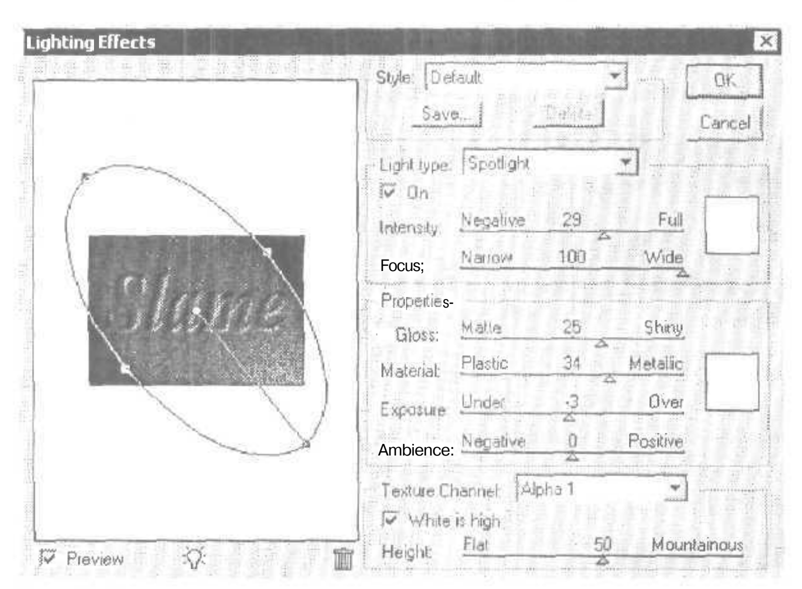


Рис. 3.55. Настройки фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Обратите внимание на самый главный параметр: в качестве Texture Channel (Канал текстуры) мы использовали канал Alpha 1, на котором был написан текст.

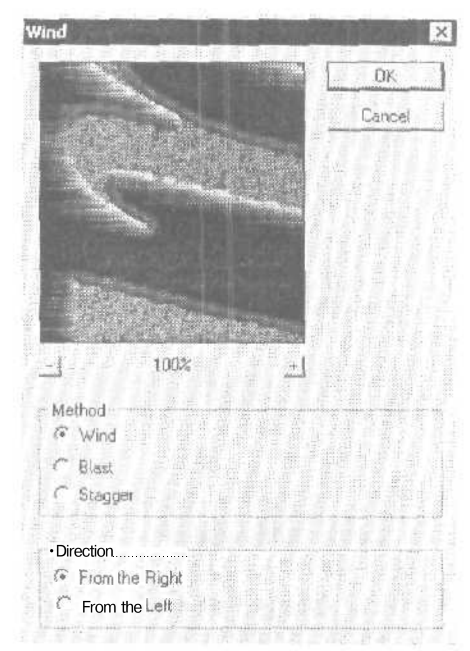


Рис. 3.56. Использование фильтра Wind (Ветер)

Поверните полученное изображение на 90° против часовой стрелки: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке).

Примените фильтр Wind (Ветер), чтобы создать «водоросли» на буквах: Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер) (рис. 3.56).

Полученные отростки напоминают свисающие водоросли очень слабо. Чтобы исправить это, лучше всего воспользоваться фильтром Ripple (Рябь): Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рябь). Использованные настройки показаны на рис. 3.57.

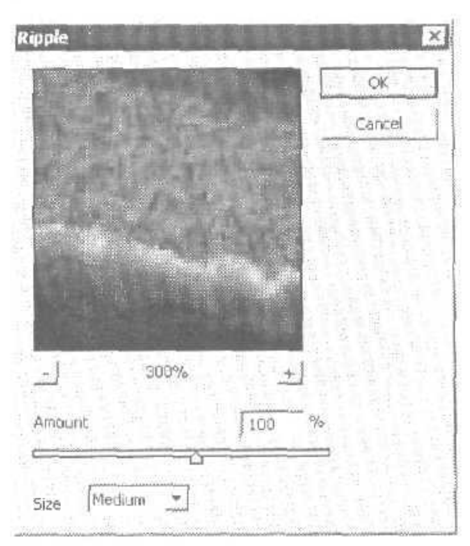


Рис. 3.57. Диалоговое окно фильтра Ripple (Рябь)

На этом работа сделана полностью. Если результат вас не вполне удовлетворяет, то, скорее всего, стоит его подкорректировать при помощи команды Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст).

Итоговое изображение показано на рис. 7 цветной вкладки.

3.7. Лазерная надпись

Описываемый в данном разделе эффект несколько нестандартен. Правда, от вас потребуются некоторые затраты времени, чтобы его реализовать, но они явно оправданы результатом.

Для начала создайте новое изображение с белым фоном. Можно использовать и другие цвета, однако это значительно усложнит работу. Изменить фоновый цвет мы успеем потом.

Теперь напишите на изображении текст черным цветом. Однако нам еще предстоит использовать фильтры, которые к не переведенному в растр тексту не применяются. Поэтому преобразуем текст в растровое изображение: Layer ▸ Rasterize Hype (Слой ▸ Растрировать ▸ Текст),

adobe

Рис. 3.58. Исходное изображение

В Photoshop много различных фильтров, которые применяются в нестандартных художественных задачах. Следующий — из этой серии.

Примените к полученному изображению фильтр Plastic Wrap (Целлофановая упаковка): Fitter ▸ Artistic ▸ Plastic Wrap (Фильтр ▸ Имитация ▸ Целлофановая упаковка).

Благодаря этому фильтру буквы становятся несколько объемнее и на них появляются слабо выраженные грани, представленные *в* виде светлых полос. Это больиге всего напоминает пластиковую пленку или полиэтиленовый пакет, на который нанесено наше изображение. В данном примере применены следующие настройки фильтра (рис. 3.59): Highlight Strength (Подсветка) — 16, Detail (Детали) — 8, Smoothness (Сглаживание) — 10. Впрочем, вы можете применить и свои параметры, возможно, у вас эффект получится интереснее.

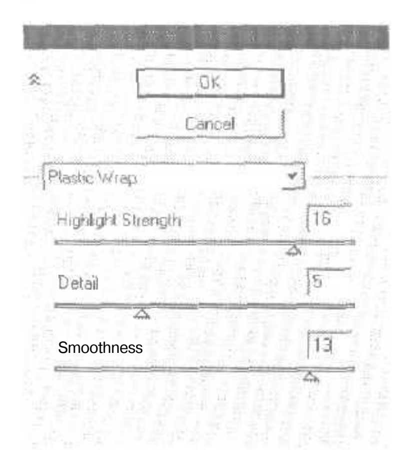


Рис. 3.59. Настройки фильтра Plastic Wrap (Целлофановая упаковка)

На следующем этапе необходимо светлые полосы сделать более контрастными по отношению к темному цвету самих букв. В дальнейшем на основе этих полос мы будем формировать так называемые лазерные лучи. Photoshop предлагает несколько вариантов решения подобных задач, но мы остановимся на самом совершенном — воспользуемся тоновыми кривыми.

Выберите команду Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Настройки ▸ Кривые) либо нажмите сочетание клавиш Ctrl+M. Поэкспериментируйте с настройками. Подробнее о тоновых кривых вы можете прочитать в разделе 2.6, посвященном этому инструменту цветокоррекции. Кривую, построенную нами, вы видите на рис. 3.60.

Если у вас не получается добиться чего-то подобного рис. 3.61, то, скорее всего, дело в неправильно построенной кривой. Отмените действия, используя палитру History (Протокол), до применения кривой включительно и попробуйте еще раз.

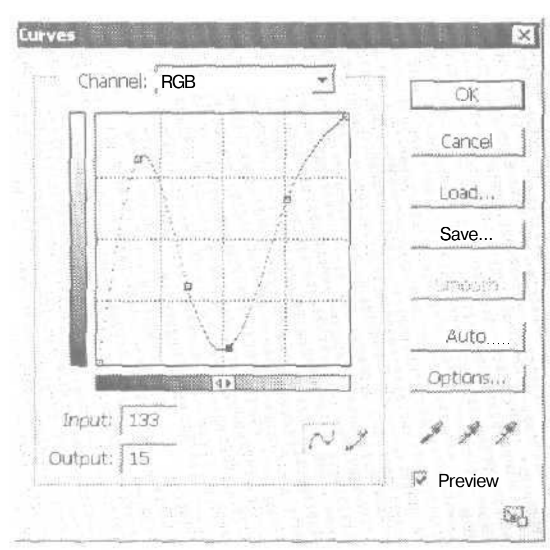


Рис. 3.60. Вид и параметры кривой



Рис. 3.61. Изображение после применения кривой

Итак, основную часть работы мы уже выполнили — создали сложную фактуру поверхности букв. Теперь нам необходимо сделать лазерный луч цветным, в нашем случае синим, однако вы можете выбрать любой другой цвет. И снова мы встаем перед выбором: какой именно инструмент из обширной коллекции средств настройки цвета использовать. Предлагаем следующий способ: Image ▸ Adjustments ▸ Selective Color (Изображение ▸ Настройки ▸ Избранные цвета).

В этом примере цвет был установлен в соответствии с такими настройками (рис. 3.62): Cyan (Голубой) — +82, Magenta (Фиолетовый) — +1, Yellow (Желтый)——89, Black (Черный) — 0. Но помните, что это всего лишь один из вариантов. Используя бегунки этого окна, вы можете добиться любого цвета лучей, не забудьте только поставить галочку напротив параметра Preview (Просмотр). Кстати, естественных красных оттенков в данном эффекте добиться гораздо легче, чем примененных у нас синих,

Далее выделите ваш текст (любым инструментом выделения) и создайте новый слой через копирование, щелкнув правой кнопкой мыши в области выделения и выбрав в раскрывшемся меню пункт Layer Via Copy (Слой копированием). В результате вы получите новый слой, на котором все будет прозрачным, кроме текста.

Чтобы лазерный текст выглядел более эффектно, зальем при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) первый слой черным цветом (рис. 3.63),

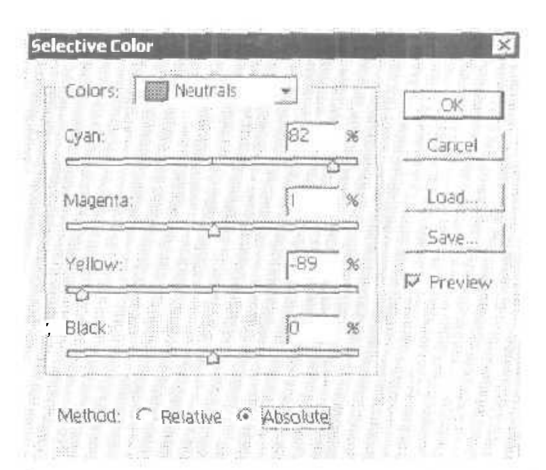


Рис. 3.62. Диалоговое окно Selective Color (Избранные цвета)

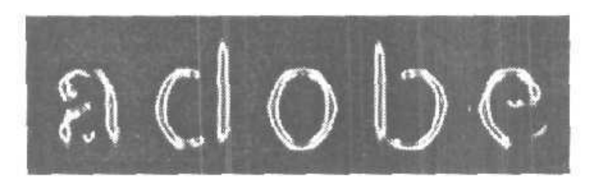


Рис. 3.63. Черный фон усиливает эффектность

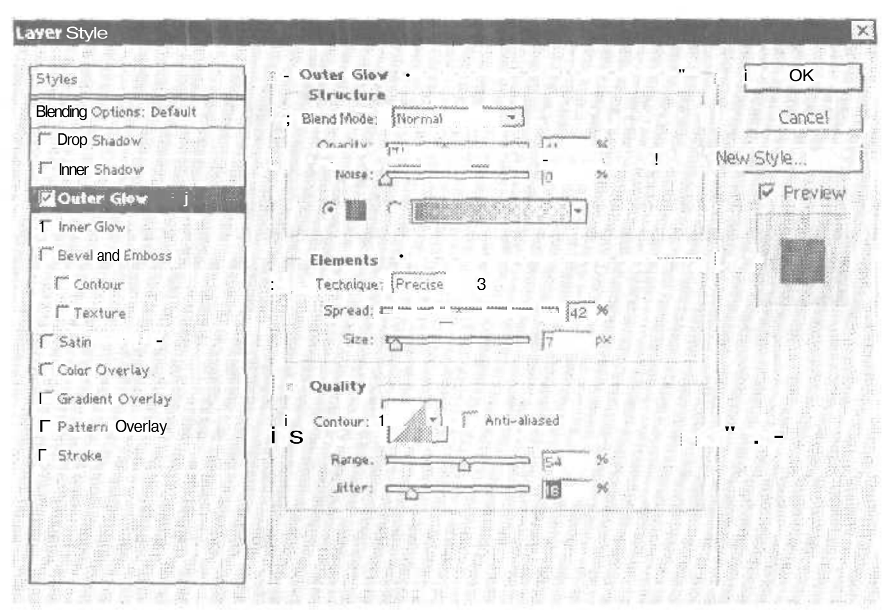


Рис. 3.64. Применение эффекта Outer Glow (Внешнее свечение)

Все, что мы будем делать дальше, будет только усовершенствованием сделанного, **впрочем,** основную привлекательность изображение получает именно благодаря этим улучшениям.

Итак, сделаем легкое сияние вокруг букв. Для этого лучше всего воспользоваться эффектами слоя, а точнее Outer Glow (Внешнее свечение): Layer ▸ Layer Style ▸ Outer Glow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешнее свечение). Цвет, разумеется, темно-синий, остальные параметры «по вкусу». Наш выбор вы можете видеть на рис. 3.64,

Результат впечатляет, не так ли? Правда, необходимо одно замечание: в связи с тем, что переходы цветов очень тонкие, это изображение лучше использовать только в электронном виде, например и веб-дизайне — при печати оно не потеряет вида только в случае очень качественной полиграфии. Полученное изображение показано на рис. 8 цветной вкладки.

3.8. Буквы под снегом

В этом разделе будет описан полезный под Новый год эффект — будем рисовать снег. Правда, сразу оговоримся, что делать мы будем снег, пригодный скорее для рисованной открытки (или стилизованной под нее), чем для фотографии.

Для начала создайте новое изображение (Ctrl+N), примерно 300x300 пикселов. Не стоит делать его слишком большим — тогда получить снег будет практически нереально (в этом вы убедитесь позднее).

В качестве фона мы рекомендуем либо взять зимний пейзаж, либо просто использовать голубой цвет (как наиболее «зимний»).

Теперь напишите текст, используя инструмент Type (Текст). Цвет букв не имеет особого значения, но приятнее будут смотреться оттенки синего.



Рис. 3.65. Фон лучше взять синего или голубого цвета

Теперь займемся непосредственно созданием снега. Возьмем инструмент Brush (Кисть) с мягкими краями. Некоторые для подобных операций предпочитают его модификацию в виде аэрографа (для этого следует установить параметр инструмента Brush (Кисть) под названием Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа)), что также имеет смысл — этим инструментом очень удобно наносить поверхности с нечеткими краями, какой и является снег.

Теперь вручную нанесем белую краску в местах, где скопился бы снег, если бы он падал на надпись сверху. Для этого можно вспомнить крышу деревенского дома зимой. Можете также ориентироваться на рис. 3.66, хотя процесс рисования кистью сугубо творческий и индивидуальный. Не старайтесь только сделать снега слишком много.



Рис. 3.66. Нарисованный при помощи кисти «снег»

Сделав заготовку для будущего снега, можно начать работать над реалистичностью.

Воспользуемся инструментом Smudge (Палец). Возможности, которые он предоставляет, очень широки, но неочевидны. Действие этого инструмента похоже на размазывание пальцем сырой краски по холсту, что часто необходимо для имитации различного рода стекающих и сползающих субстанций.

Итак, возьмите Smudge (Палец) и смажьте края снега так, как будто он под своей тяжестью стал нависать над буквами. Если у вас упорно не получается, измените параметры инструмента, а именно увеличьте давление (Pressure). Результат показан на рис. 3.67.

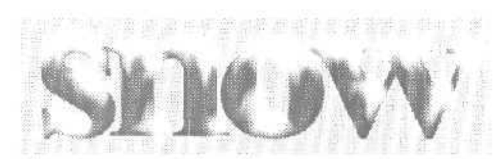


Рис. 3.67. Изображение после применения инструмента Smudge (Палец)

Следующий этап связан с тем же инструментом — мы будем имитировать наплывы снега. Такую картину можно наблюдать во время оттепели, когда подтаявший снег сползает, образуя оригинальные формы. Создаются они просто: тем же самым «пальцем» смазывайте снег л вертикальном направлении. Сразу стоит предупредить: делайте это аккуратно, так как Smudge (Палец) — инструмент не слишком тонкий в работе. Места, где снег сполз неубедительно, исправьте с помощью кисти.

Но все же пока картинка производит впечатление не очень зимнее. Причина в том, что снег — вещество не гладкое, а состоящее из множества гранул. Это и необходимо нам сейчас передать. Решение приходит само собой — стандартный фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Настройки фильтра показаны на рис. 3.68.

Кстати, на первый взгляд шум кажется начинающему пользователю абсолютно бесполезным, но на самом деле он необходим очень часто. При использовании этого фильтра на изображение накладывается эффект зернистости и создается фактура.

Добавьте шум, уровень шума (Amount) определите визуально. Величина этого параметра указывает диапазон оттенков, на который новый цвет пиксела может отличаться от изначального. Например, если вы указали значение 20 и работаете в цветовой модели RGB, то новый цвет может отличаться от исходного на 20 оттенков по красному, зеленому и синему каналам. Если значение Amount (Эффект) превышает 253, то программа будет выбирать любые цвета из 16-миллионной палитры. Чем больше выставлено значение Amount (Эффект), тем больше вероятность того, что близлежащие пикселы будут окрашены в цвета противоположных концов гаммы. Данный параметр влияет только на цвет, но не на яркость.

Последние штрихи подведите следующим образом. Примените фильтр Blur (Размытие): Filter ▸ Blur ▸ Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие) несколько раз, пока не получите удовлетворительный результат. При использовании данного филь-

тра создается впечатление смешивания контуров, как будто на изображение разлили воду и от этого все контуры расплылись.

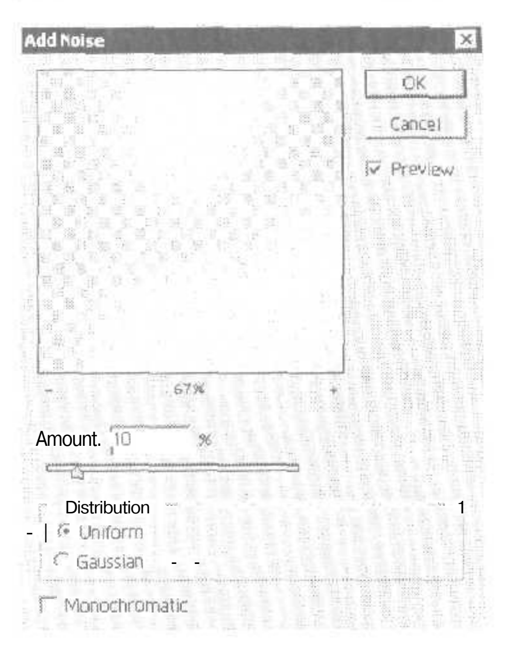


Рис. 3.68. Применение фильтра Add Noise (Добавить шум)

Снег под буквами мы нарисовали при помощи инструмента кисть с выставленными в палитре Brushes (Кисти) параметрами Airbrush (Аэрограф) и Noise (Шум),

На этом работу можно было бы считать законченной, но мы добавим еще один маленький элемент — идущий снег. Для этого возьмите инструмент Brush (Кисть) и через окно свойств загрузите (командой Load Brushes (Загрузить кисти)) набор кистей Assorted. Туда входят самые разные нестандартные кисти, в том числе есть и снежинка. Возьмите ее и поставьте необходимое количество оттисков. Результат (см. рис. 9 цветной вкладки), конечно, нельзя назвать фотографическим, но новогодний дух в нем есть.

3.9. Матовое стекло

Задача данного раздела — показать, как нарисовать самое простое воплощение стеклянных букв. Но стоит вам понять, на чем основан эффект матового стекла, как вы сможете самостоятельно делать гораздо более интересные варианты, потому что более сложные композиции из стекла создаются по такому же принципу.

Более простым аналогом получения подобного результата является использование слоевого эффекта Bevel and Emboss (Скосы и рельеф), однако, выполнив этот пример, вы научитесь работать с Calculations (Вычисления), что будет вовсе не лишим.

На новом изображении с белым фоном напишите черным текстом любое слово. Если вас не удовлетворяют стандартные приемы форматирования текста, то луч-

ше всего использовать команду Free Transform (Свободное трансформирование), которая вызывается сочетанием клавиш Ctrl+T.



Рис. 3.69. Исходное изображение

Мы будем работать со словом «dull». Советуем не брать очень короткое слово или одну букву — почему, вы поймете потом.

Теперь необходимо сделать края букв нечеткими. Как вы, наверное, обратили внимание, этот прием применяется довольно часто в качестве первого шага, если необходимо сымитировать объем букв. Для этих целей мы применим фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) (рис. 3.70): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу), Примените его со значением Radius (Радиус), равным 3. Правда, если у вас изображение заметно больше нашего, то нужно установить этот параметр соответственно размеру изображения.

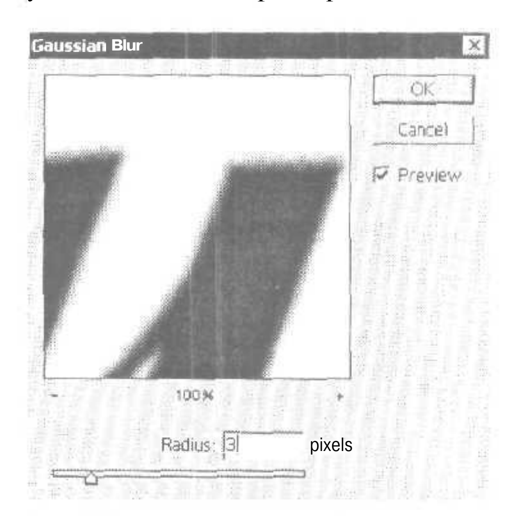


Рис. 3.70. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу]

Подчеркнем эффект размытых контуров при помощи фильтра Offset (Смещение): Filter ▸ Other ▸ Offset (Фильтр ▸ Другие ▸ Смещение). Используйте параметры, которые указаны па рис. 3.71.

Если сдвиг пикселов не заметен, то необходимо увеличить значение смещения в вертикальном и горизонтальном направлении. Результат должен быть похожим на то, что изображено на рис. 3.72,

Теперь перейдем непосредственно к реализации эффекта. Прежде всего, нам необходимо создать дубликат изображения: Image ▸ Duplicate (Изображение ▸ Создать копию изображения). После этого мы будем иметь две абсолютно одинаковые картинки.

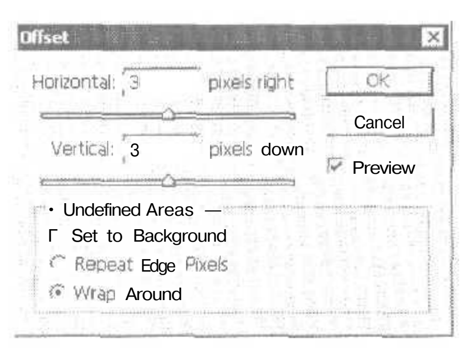


Рис. 3.71. Применение фильтра Offset (Смещение)



Рис. 3.72. Надпись после фильтра Offset (Смещение)

Примените фильтр Offset (Смещение) к дубликату с теми же настройками, что и прежде. Больше ничего делать не надо.

Сейчас мы будем работать с очень интересной командой — Calculations (Вычисления). В этой книге она еще ни разу не применялась. Команда Calculations (Вычисления) позволяет находить и использовать разность между слоями, каналами, изображениями, выделениями. Запустите ее: Image ▸ Calculation (Изображение ▸ Вычисления). Примените с параметрами, показанными на рис. 3.73,

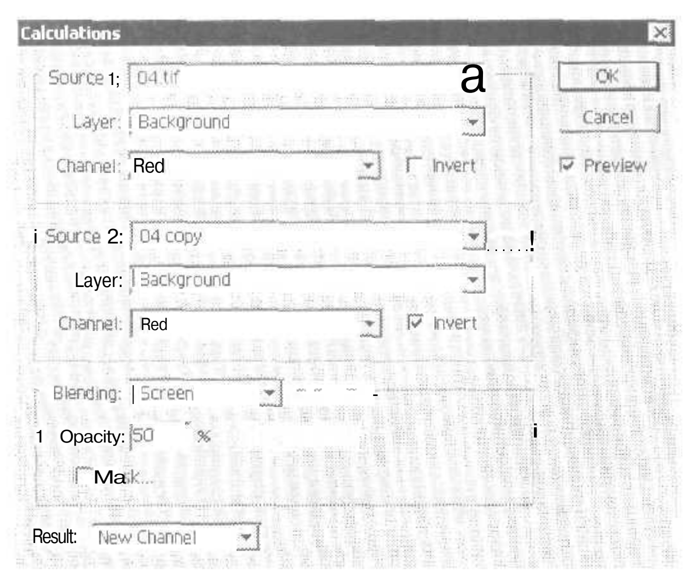


Рис. 3.73. Применение команды Calculations (Вычисления)

Обратите внимание на то, что результат вычислений у нас помещается в новый документ, то есть два старых можно спокойно закрыть.

Итак, мы уже имеем нечто довольно объемное (рис. 3.74). Задача – превратить это нечто в матовое стекло, чем мы и займемся.

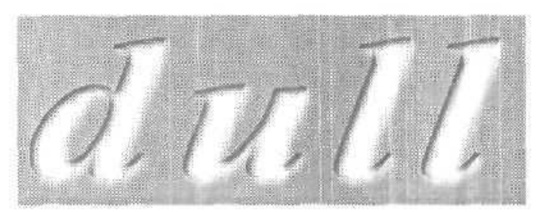


Рис. 3.74, Изображение после применения команды Calculations (Вычисления)

Прежде всего необходимо сделать изображение цветным. Тут есть несколько вариантов, но мы воспользуемся командой Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), несомненно, лучшей в своей области: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность). В данном примере применены параметры, отображенные на рис. 3.75.

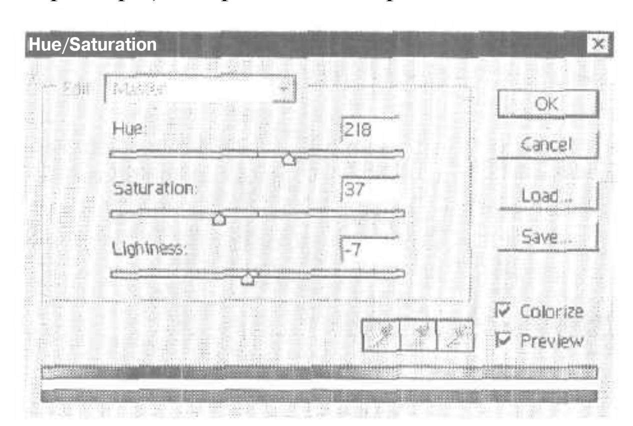


Рис. 3.75. Настройки команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

Мы предпочли синие оттенки, а вам, может быть, больше подходят другие. Единственное, что обязательно, — установить флажок Colorize (Тонирование). Результат представлен на рис. 3.76.



Рис. 3.76. Результат применения команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

Теперь необходимо выбрать картинку, на которой будет использоваться надпись. Мы выбрали просто линейный красный градиент, чтобы показать прозрачность букв,

Для выделения надписи лучше всего воспользоваться инструментом Magic Wand (Волшебная палочка) с допуском, равным 1. Щелкните по фону, и в результате у вас будет выделено все, кроме букв. Инвертируйте выделение (Ctrl+I) и скопируйте его в буфер обмена. Теперь можно просто вставить текст на нужный фон.

Но это еще не все. Щелкните в палитре Layers (Слои) правой кнопкой мыши по слою с текстом и в появившемся меню выберите пункт Blending Options (Параметры наложения). В открывшемся окне необходимо уменьшить значение непрозрачности (Opacity) до уровня 40-50 %. В результате текст у вас должен стать действительно как будто отлитым из стекла (рис. 10 цветной вкладки).

Примерно по такому же принципу создаются и более реалистичные стеклянные поверхности. И вы, немного поработав, сможете это сделать.

3.10. Железные буквы

В этой главе мы попытаемся решить непростую задачу — сымитировать текст, отлитый из железа. Трудность в том, что предстоит нарисовать металл, не относящийся к цветным и драгоценным, что и необходимо подчеркнуть. А точнее, передать весьма специфичную неровность поверхности и отсветы на этой неровности.

Как всегда, мы начнем с создания текста. Однако отличие будет в том, что на этот раз нам нужно использовать не непосредственно текст, а выделение в виде текста. Это применяется во всех случаях, когда необходимо использовать нестандартную заливку для букв.

Итак, нажмите клавишу T, выбрав тем самым инструмент Type Mask (Маска текста) (выглядит как буква «T», написанная штрихпунтирной линией). Затем напишите текст. Мы будем работать со словом «Me».

ВНИМАНИЕ

Если размер букв вас не удовлетворяет, то использовать команду Free Transform (Свободное трансформирование), как мы делали в случаях создания простого текста, вы не можете. Выход — команда Select ▸ Transform Selection (Выделение ▸ Преобразовать выделение).

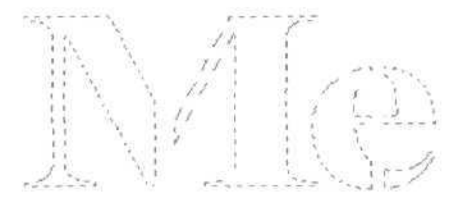


Рис. 3.77. Маска текста

Получившееся выделение по свойствам ничем от любого другого выделения не отличается. Отсюда и вытекает последовательность дальнейших действий.

Сейчас нам понадобится инструмент Gradient (Градиент), Перед его запуском установите цветом переднего плана (Foreground Color) черный, а цветом заднего плана (Background Color) — белый. Это можно выполнить, просто нажав клавишу D.

Теперь, используя линейный градиент (тип Linear), залейте ваши буквы. Результат будет подобен тому, что изображено на рис. 3.78.

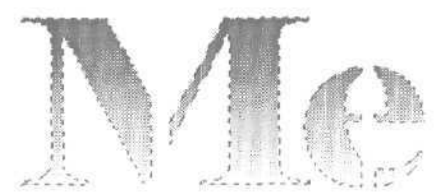


Рис. 3.78. Изображение после применения градиента

Заметьте, уже похоже на железо. Сейчас мы постараемся передать объем металлических букв. Для этого есть несколько совершенно непохожих друг на друга способов, но мы возьмем тот, который еще ни разу не применялся и подходит в данной ситуации наилучшим образом.

Необходимо модифицировать выделение, а точнее, сузить его на несколько пикселов (на сколько — зависит от размера исходного выделения). Для этого можно воспользоваться трансформированием выделения (команда Transform Selection (Преобразовать выделение)), но это будет нерационально.

Применим специально предназначенную для этих целей возможность — команду Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сжать). Мы задали сужение на 3 пиксела (рис. 3.79).

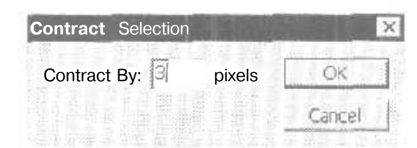


Рис. 3.79. Диалоговое окно Contract Selection (Сжатие выделения)

Делали мы это для того, чтобы сейчас применить один хитрый прием. Возьмите градиент с прежними настройками и залейте им выделение еще раз, но — и в этом вся суть — в обратном направлении. В результате получится очень интересный эффект псевдообъема (рис. 3.80).

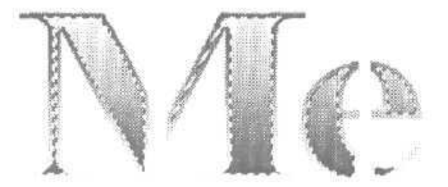


Рис. 3.80. Имитация объема букв

И все же, это далеко не металл. Если посмотреть на шершавую железную поверхность, то можно заметить переливание на шероховатостях всеми цветами радуги, что и необходимо показать. Решим эту задачу в несколько этапов.

Прежде всего, примените фильтр, который даст эти переливы. Больше всего подходит фильтр Grain (Зерно): Filter ▸ Texture ▸ Grain (Фильтр ▸ Текстура ▸ Зерно). Используйте его с параметрами, которые показаны на рис. 3.81.

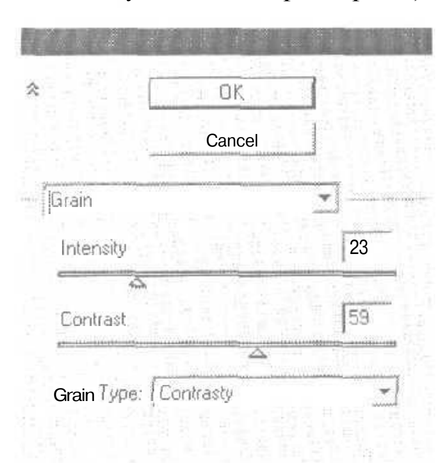


Рис. 3.81, Применение фильтра Grain (Зерно)

Возможна ситуация, когда эти настройки вам не подойдут, и эффект, переданный на рис. 3.82, не будет воссоздан. Тогда ваша задача — немного поэкспериментировать с настройками. Мы можем сказать, что дело, скорее всего, в параметре Intensity (Яркость), но Grain Type (Стиль) менять не нужно ни в коем случае.

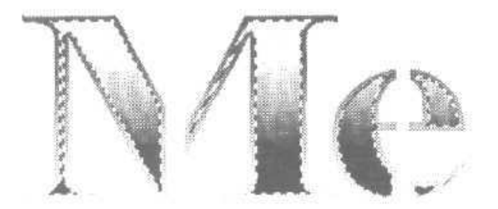


Рис. 3.82. Результат применения фильтра Grain (Зерно)

Это уже можно считать неким результатом. Кому-то данный вариант подойдет лаже больше, чем конечный. Но мы продолжаем.

Переходы цвета мы показали, теперь необходимо сымитировать зернистость поверхности. Сразу напрашивается идея фильтра Add Noise (Добавить шум) - действительно, шум очень неплохо применяется там, где требуется передать неровность поверхностей. Им мы и воспользуемся: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) (рис. 3.83).

Обязательно установите флажок Monochromatic (Монохромный). Это необходимо, чтобы шум соответствовал по цвету металлической поверхности, а не был, например, оранжевым. Остальные настройки установите на глаз, так как они далеко не всегда будут соответствовать примененным нами. К тому же у вас есть зрительная опора — рис. 3.84.

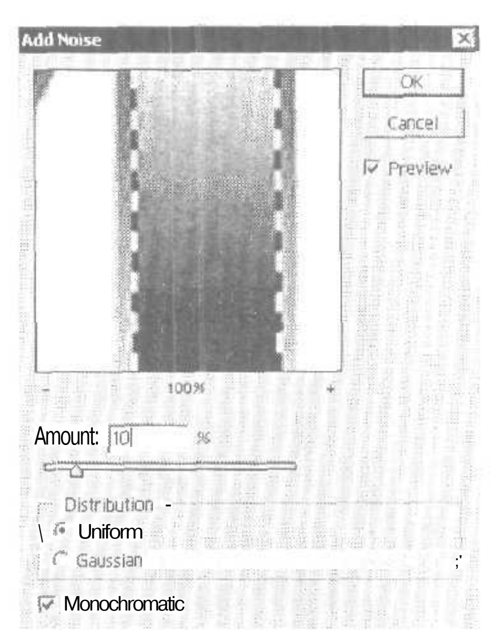


Рис. 3.83. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Весьма похоже на металл. Но выглядит грубовато, это необходимо исправить. Photoshop предлагает целый ряд решений, из которых мы воспользуемся самым простым — фильтром,

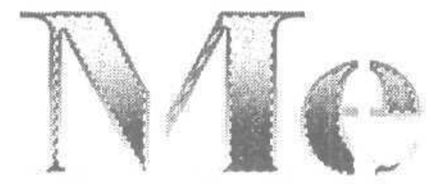


Рис. 3.84. Результат применения фильтра Add Noise (Добавить шум)

Запустите фильтр Unsharp Mask (Маска резкости): Filter ▸ Sharpen ▸ UnSharp Mask (Фильтр ▸ Резкость ▸ Маска резкости). Его следует применить с такими параметрами: Amount (Эффект) — 345, Radius (Радиус) — 1,5, Threshold (Порог) — 45 (рис. 3.85).

Итак, мы создали эффект металла. Желательно добавить последний штрих, который отлично дополнит картину — создать тень от букв.

Прежде всего необходимо скопировать буквы на новый слой. Мы советуем сделать это следующим образом: возьмите инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) и примените его к белому фону с допуском (Tolerance), равным 1. В результате у вас выделится только фон. Теперь инвертируйте выделение; Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать) или просто Ctrl+Shift+I. Затем выполните копирование (Ctrl+C) и вставку (Ctrl+V). Результат — буквы на новом слое.

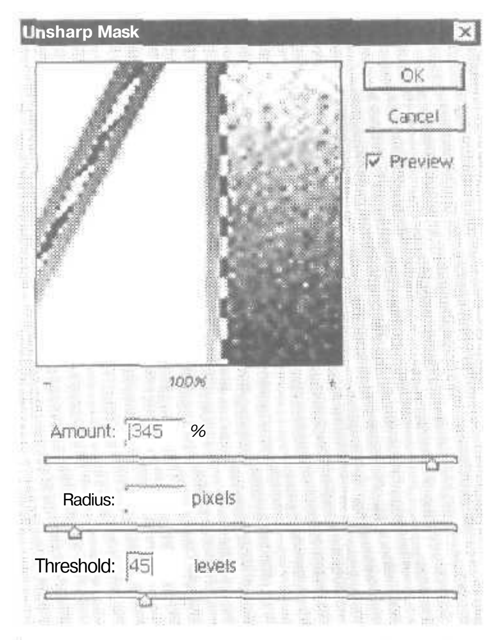


Рис. 3.85. Настройки фильтра UnSharp Mask (Маска резкости)

Результатом будет почти готовое изображение, показанное на рис. 3.86.



Рис. 3.86. Изображение после применения фильтра Unsharp Mask (Маска резкости)

Сейчас можно использовать слоевые эффекты. В данном случае нам необходима внешняя тень (Drop Shadow): Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешняя тень). Параметры, примененные нами, видны на рис. 3.87.

Теперь эффект сделан полностью. Итоговое изображение см. на рис. 11 цветной вкладки.

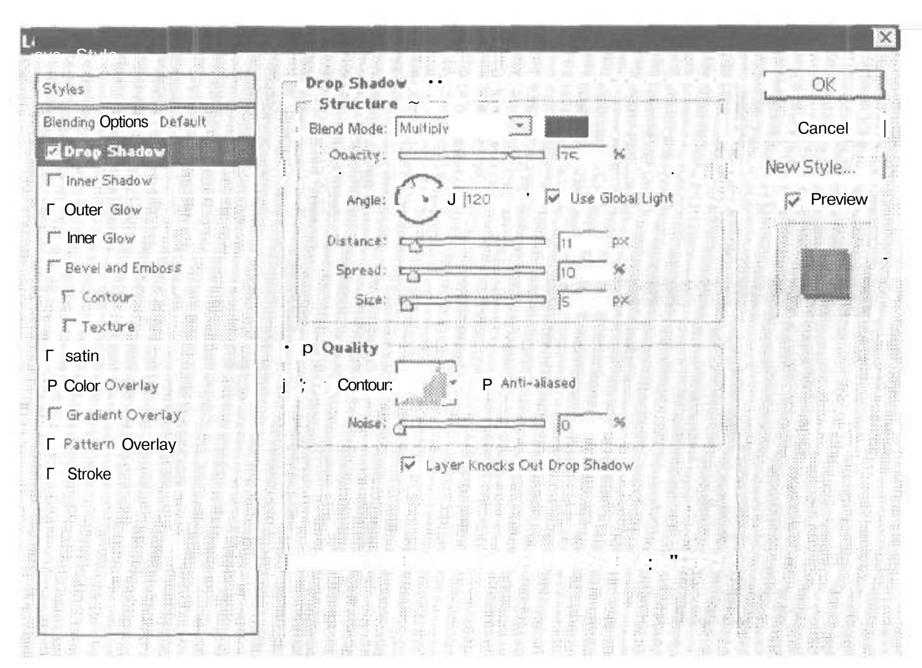


Рис. 3.87. Параметры эффекта Drop Shadow (Внешняя тень)

3.11. Хромированные буквы

В этом разделе мы попытаемся передать достаточно сложный эффект — вид хромированной поверхности, а точнее текста.

Прежде всего нам необходимо написать текст. Однако в данном случае есть одна тонкость — на этот раз писать *мы* будем в отдельном альфа-канале. Зачем, вы узнаете чуть позже.

Создайте новый канал. Для этого достаточно щелкнуть мышью на кнопке с изображением чистого листа бумаги в палитре Channels (Каналы). В результате вы получите альфа-канал, который сразу же станет активным.

Возьмите инструмент Туре (Текст) и напишите любое слово. Мы будем работать со словом «hrom». Обратите внимание на цвет букв — он должен быть средне-серым (примерно 130 по градации яркости).



Рис. 3.88. Текст в новом канале

Всякий текст, написанный в альфа-канале, автоматически выделяется. Однако для выполнения следующей операции требуется выделение убрать. Это делается

командой Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение) или сочетанием клавиш Ctrl+D.

Следующее действие — размытие букв. Для этих целей лучше всего применить какой-то из размывающих фильтров. Мы остановились на Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter > Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Используйте его со значением радиуса размытия (Radius), равным 3 (рис. 3.89).

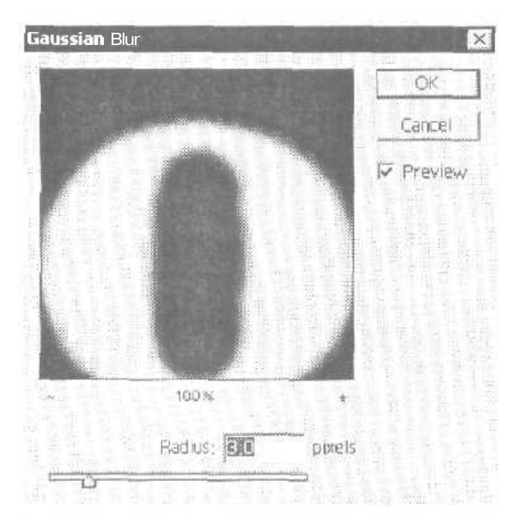


Рис. 3.89. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Вы должны получить буквы с нечеткими краями. Посмотрите на рис. 3.90: если у вас края букв четче, то путем нажатия сочетания Ctrl+F повторите размытие,



Рис. 3.90. Результат применения фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

На этом редактирование изображения в одном канале закончено. Перейдем в канал RGB простым щелчком мыши на соответствующей пиктограмме в палитре каналов. Не удивляйтесь тому, что не увидите надписи, — вы и не должны ничего видеть. Так как буквы созданы на альфа-канале, то они не являются составной частью изображения и поэтому невидимы. Мы писали их для того, чтобы сейчас применить очень хитрый прием.

Запустите фильтр Lighting Effects (Эффекты света): Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Настройки видны на рис. 3.91. Однако обратите внимание: самое главное — установить в качестве Texture Channel (Канал текстуры) канал Alpha 1. то есть канал, на котором написан текст.

Обратите внимание на то, каким мощным инструментом является данный фильтр. Он позволяет реализовывать поистине фантастические эффекты. Однако повышенного внимания мы ему не уделим по причине того, что он понятен интуитивно.

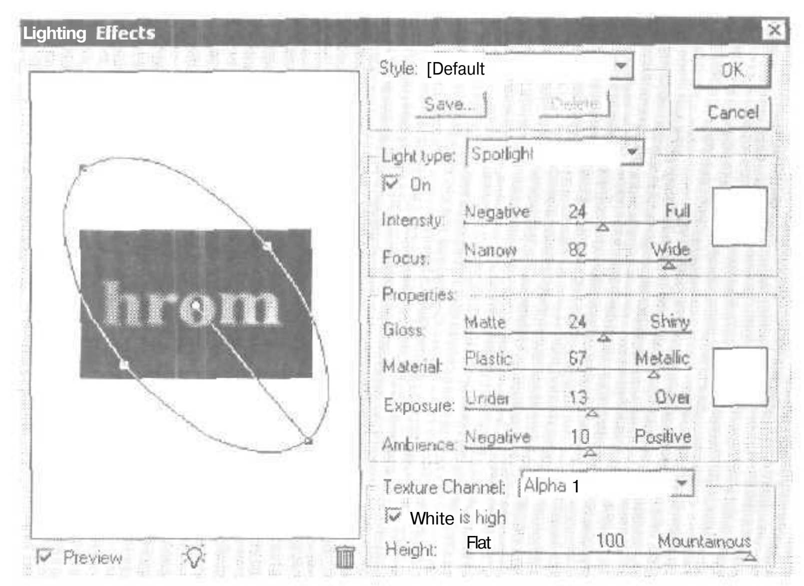


Рис. 3.91. Диалоговое окно фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Итак, если все параметры вы применили правильно, то результат у вас должен быть такой же, как на рис. 3.92.



Рис. 3.92. Изображение после применения фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Объем уже заметен. Но необходимо передать не просто объем, а довольно сложную ступенчатую поверхность. Для этого применим все те же тоновые кривые — один из самых мощных и полезных инструментов: Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Настройки ▸ Кривые) (рис. 3.93).

Вы можете использовать кривую, аналогичную нарисованной нами, а можете создать собственную. Все зависит от того, какой рельеф вы хотите получить в результате. Владея этим инструментом, можно сделать практически любые симметричные формы букв, Если все в диалоговом окне Curves (Кривые) сделано правильно, то ваше изображение должно напоминать рис. 3.94.

Следующий этап можно считать самым важным, от него во многом зависит внешний вид результата. Сейчас мы будем делать буквы цветными.

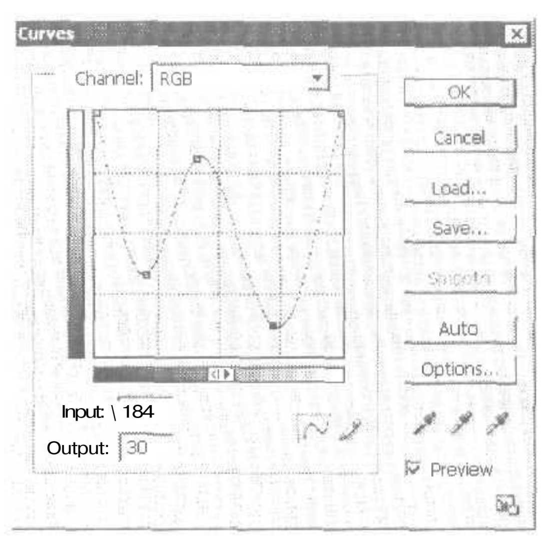


Рис. 3.93. Вид кривой для образования ступенчатой поверхности

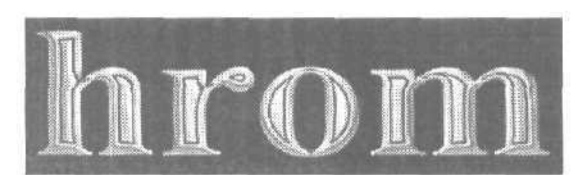


Рис. 3.94. Текст после применения кривой

Для этого лучше всего использовать команду Hue/Saturation: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность). Примените ее с параметрами, указанными на рис. 3.95; самое главное — не забудьте установить флажок Colorize (Тонирование). Цвет необходимо использовать темно-желтый.

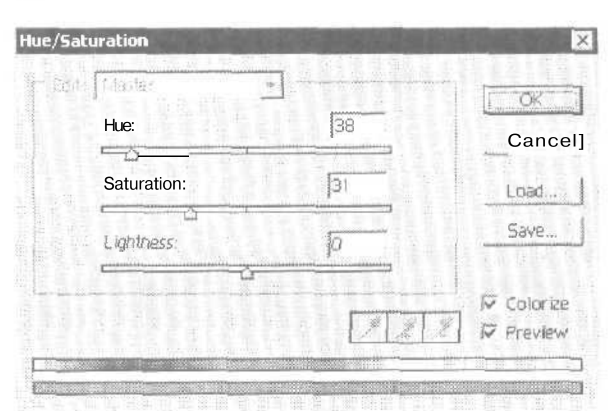


Рис. 3.95. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

Постарайтесь, чтобы у вас получилось нечто похожее на рис. 3.96. Хотя, может быть, ваш результат будет гораздо интереснее.

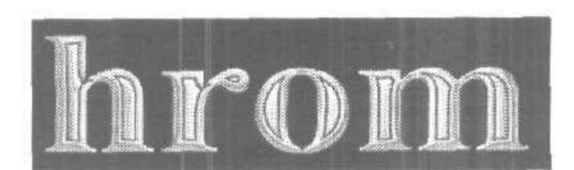


Рис. 3.96. Окрашенное изображение

Осталась последняя деталь — придать поверхности металлический вид. В данном случае нам необходимо создать отсветы и характерные затемнения. Для решения этой задачи подходит только один инструмент — все те же тоновые кривые. Нажмите Ctrl+M и постройте кривую, которая показана на рис. 3.97.

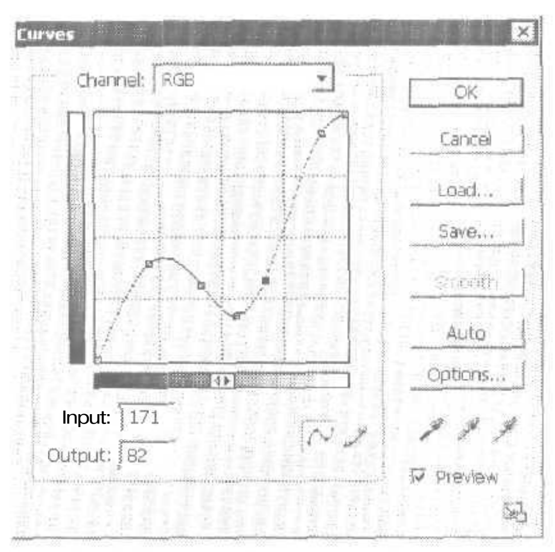


Рис. 3.97. Вид кривой, передающей отблески и тени

Вот и все, работу можно считать сделанной. Результат показан на рис. 12 цветной вкладки, Подобного можно добиться и используя только эффекты слоя, но это займет гораздо больше времени.

3.12. Золотые буквы

Начните с того, что создайте новое изображение в любой из цветовых моделей. Модель градаций серого (Grayscale) не является исключением, так как почти все время мы будем иметь дело с изображением, реализованным в черных, белых и серых тонах.

Залейте фон черным цветом, воспользовавшись инструментом Paint Bucket (Заливка); клавиша, позволяющая выбирать данный инструмент с клавиатуры, — G, Для того чтобы цвет переднего плана стал черным, вам вовсе не обязательно открывать цветовую палитру и выбирать его там, а достаточно нажать клавишу D, и цвет переднего плана станет черным, а цвет фона — белым.

Выберите инструмент Type (Текст) и серым цветом напишите слово. Советуем выбрать массивный шрифт (полужирный), хотя очень громоздкие буквы тоже не подойдут.



Рис. 3.98. Исходное изображение

Для дальнейшей работы с текстом его необходимо перевести в растр. Щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом, и из раскрывшегося меню выберите команду Rasterize Layer (Растрировать слой).

Теперь необходимо выделить текст. Наиболее простой способ — воспользоваться инструментом Magic Wand (Волшебная палочка), его горячая клавиша — W. Допуск (Tolerance) можно установить любой, кроме 255 и близких к нему значений, чтобы не выделилось все изображение целиком.

Сохраните выделение в отдельном канале в виде маски. Для этого достаточно щелкнуть по белому кружку, ограниченному штриховой линией, расположенному в нижней части палитры Channels (Каналы), либо выполнить команду Select ▸ Save Selection (Выделение ▸ Сохранить выделение).

Сделайте активным только что созданный канал (просто щелкните по нему в палитре каналов) и размойте его при помощи фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из раздела Blur (Размытие) с радиусом, равным 2-3 пикселам (рис.3.99).

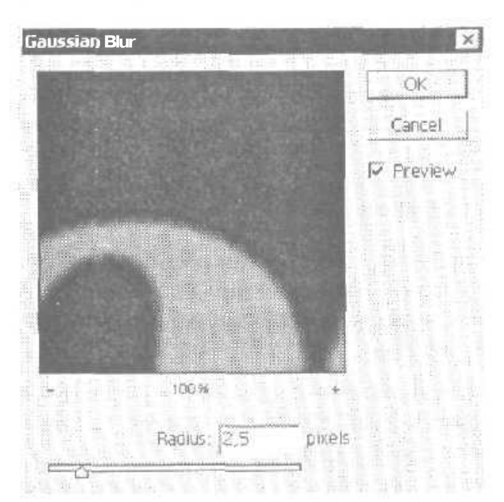


Рис. 3.99. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Вернитесь в RGB-канал и откройте палитру Layers (Слои). Убедившись в том, что активен слой с текстом, проделайте следующее: Filters ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). В разделе Texture Channel (Текстура канала) выберите канал с размытым текстом. Остальные настройки на нашем изображении были такими (рис. 3.100); Light Type (Источник) — Spotlight (Прожектор), Intensity (Яркость) — 35, Focus (Фокус) — 69, Gloss (Фактура) — 0, Material (Материал) — 69, Exposure (Экспозиция) — 0, Ambience (Среда) — 8, оба цвета в настройках — белые. Результат показан на рис. 3.101.

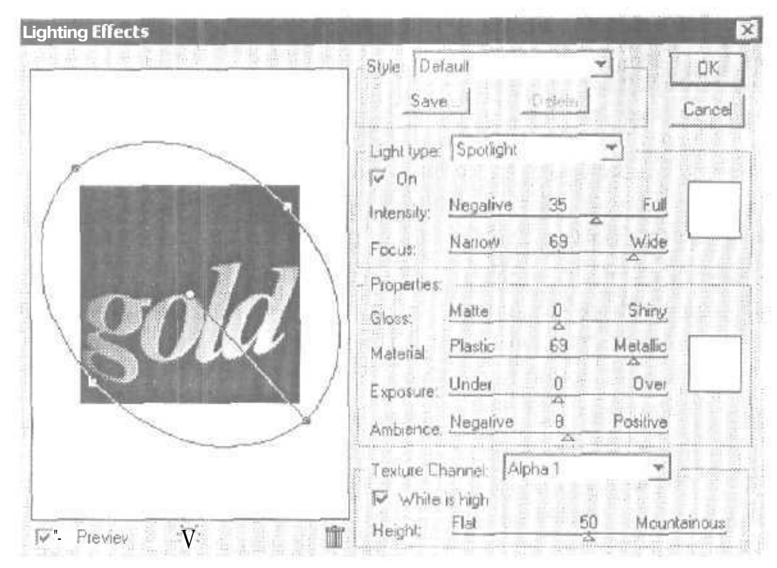


Рис. 3.100. Применение фильтра Lighting Effects (Эффекты света)



Рис. 3.101. Текст после применения фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Для того чтобы придать буквам металлический вид, необходимо воспользоваться тоновыми кривыми: Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Настройки ▸ Кривые). Постройте кривую, похожую на ту, которая изображена на рис. 3.102. Результат применения этой кривой показан па рис. 3.103.

Теперь раскрасим надпись, превратив ее в блестящее золото. Для этого необходимо воспользоваться командой Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность) либо сочетанием клавиш Ctrl+U. Установите флажок Colorize (Тонирование) и, передвигая бегунки, подберите подходящие параметры. В примере применены настройки, показанные на рис. 3.104.

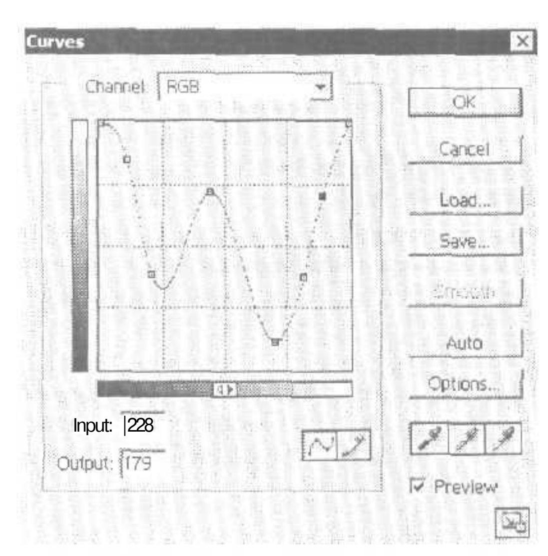


Рис. 3.102. Вид кривой



Рис. 3.103. Текст после цветокоррекции

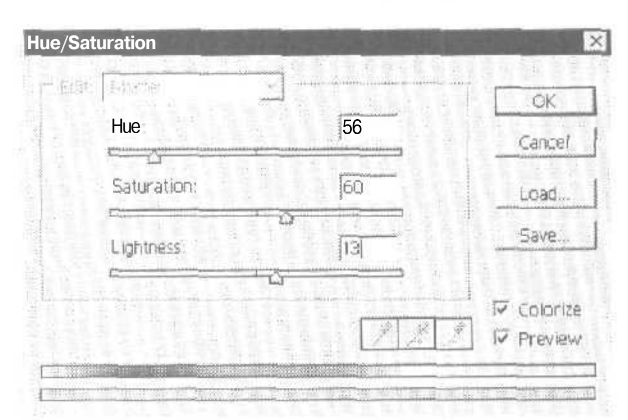


Рис. 3.104. Настройки команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

Если ваше изображение получилось недостаточно ярким, можете подкорректировать его при помощи команды Brightness/Contrast (Яркость/Контрастность), которая находится в том же меню, что и предыдущая. Вот и все. Конечный результат представлен на рис. 13 цветной вкладки. Впечатляет, не правда ли?

3.13. Надпись из ртути

В предыдущих разделах вы могли познакомиться с тем, как можно создавать текст, фактура которого имитирует металл. Имеются в виду железные буквы и золотой текст, однако этим возможности Photoshop не исчерпываются. В данной главе будет приведен универсальный способ создания металлических поверхностей.

Создайте новое изображение произвольных размеров и цветовой системы. Работа начнется с дополнительных каналов, то есть само изображение не будет претерпевать никаких изменений — мы будем формировать выделение, которое впоследствии понадобится для создания рисунка.

Создайте новый канал. Для этого откройте палитру каналов и щелкните мышью на кнопке с изображением чистого листка либо, щелкнув на черном треугольнике вверху палитры каналов, из раскрывшегося меню выберите команду New Channel (Создать канал). Убедитесь в том, что активен только что созданный канал, и напишите белым цветом текст.

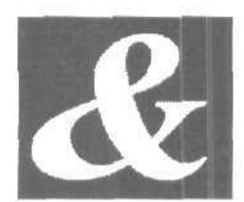


Рис. 3.105. Текст в новом канале

Снимите выделение (Ctrl+D), которое всегда появляется при написании текста в дополнительном канале. Так происходит, потому что альфа-каналы — это области выделения, которые создаются сразу при написании текста.

Смягчите края букв при помощи фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из раздела Blur (Размытие). Радиус воздействия данного фильтра зависит от размера шрифта. В нашем примере радиус равен 3,3 (рис. 3.106).

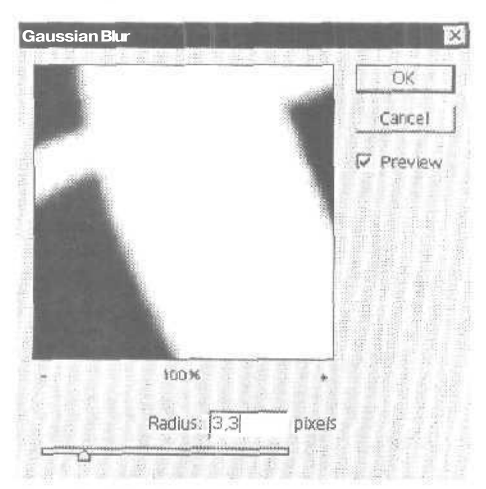


Рис. 3.106. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

После тога как вы применили данный фильтр, необходимо создать еще один дополнительный канал, скопировав на него предыдущий. Для этого перетащите уже существующий канал на кнопку с изображением чистого листа внизу палитры каналов.

Сделав активным новый канал, сместите изображение па нем: Filter ▸ Other ▸ Offset (Фильтр ▸ Другие ▸ Смещение). Мы рекомендуем передвинуть изображение на 1 пиксел по горизонтали и по вертикали (рис. 3.107).

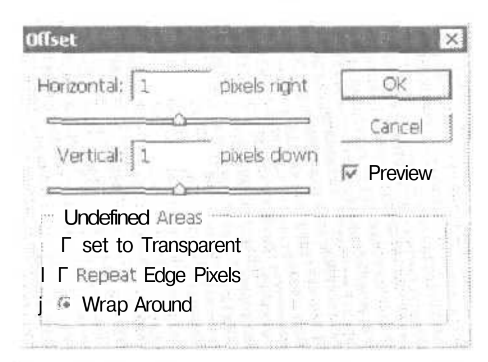


Рис. 3.107. Диалоговое окно фильтра Offset (Смещение)

Перейдите на предыдущий канал и примените к нему тот же фильтр, однако величину смещения поставьте теперь -1; -1.

Объедините два ваших канала при помощи вычислений: Image ▸ Calculations (Изображение ▸ Вычисления). Настройки в диалоговом окне Calculations представлены на рис. 3.108.

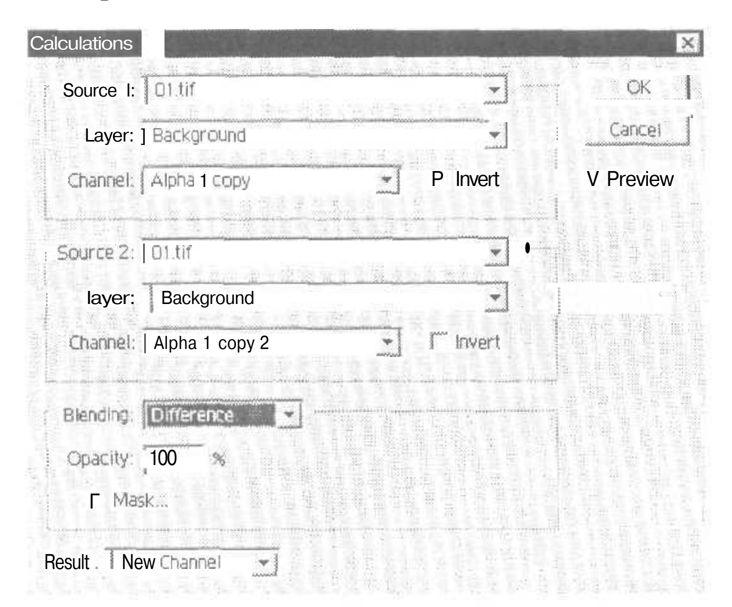


Рис. 3.108. Диалоговое окно Calculations (Вычисления)

В данном случае вычисления будут происходить между двумя каналами — Copy и Copy 2. Выделение, находящееся во втором канале, будет вычитаться из выделения в первом, а результат запишется в новый дополнительный канал. Параметры слоев и инвертирования не применяются. Рисунок 3.109 иллюстрирует результат.



Рис. 3.109. Третий дополнительный канал

Так как белый цвет символизирует выделенные области, черный — невыделенные, а серый — частично выделенные, то после преобразования почти все изображение оказалась замаскированным. Это значит, что после того, как вы загрузите данный канал в выделение, оно будет защищено от изменений. Чтобы это исправить, инвертируйте данный канал при помощи сочетания клавиш Ctrl+I либо командой Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать). После этого ваше изображение станет похоже на рис. 3.110.



Рис. 3.110. Инвертированный канал

Сейчас начинается одна из самых сложных частей работы, а именно ручное редактирование. Для этого вам понадобится инструмент Brush (Кисть), а точнее его модификация — аэрограф. Выберите в палитре инструментов Brush (Кисть) и воспользуйтесь параметром кисти Airbrush Capabilites (Возможности аэрографа). При помощи кисти средних размеров с мягкими краями нанесите пару мазков на ваше изображение, так чтобы оно стало похоже на то, что показано на рис. 3.111.

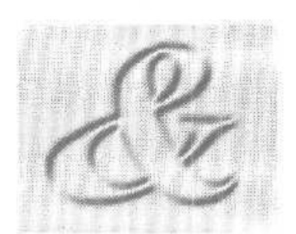


Рис. 3.111. Канал после применения аэрографа

Пока изображение не очень напоминает металлический текст, однако после следующего тага оно должно стать именно таковым. Мы предлагаем применить тоновые кривые (Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Настройки ▸ Кривые)). Так как кривые позволяют изменять одни цвета, не затрагивая при этом другие, то они идеально подходят для того, чтобы увеличивать контрастность только там, где это необходимо. Мы применили кривую, изображенную на рис. 3.112, вам следует создать нечто похожее.

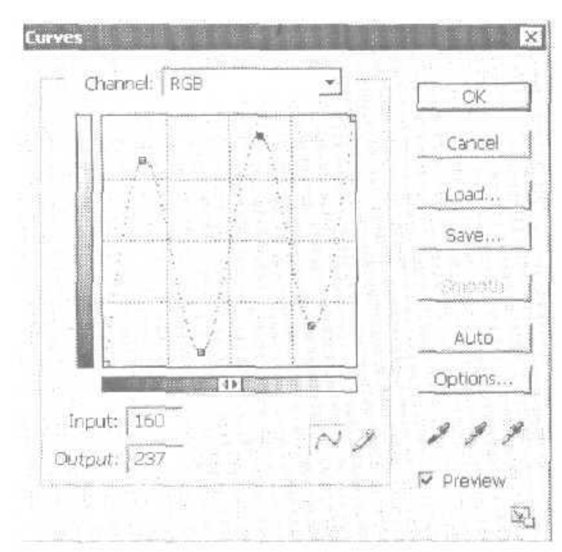


Рис. 3.112. Полученная кривая

Изображение, полученное на этом шаге, представлено на рис. 3.113. Однако не следует забывать, что это всего лишь дополнительный канал, который существует вне самого рисунка, поэтому если вы переключитесь в режим RGB, то увидите, что ваше изображение по-прежнему остается белым чистым листом.

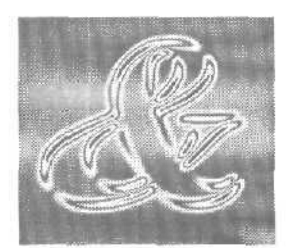


Рис. 3.113. Канал после применения кривой

Далее следует довести вашу маску до готового к применению состояния. Для этого вы можете загрузить одно из созданных ранее выделений, если они подойдут. Все зависит от того, насколько изменилась ваша надпись за время работы. Можете также воспользоваться инструментом Magic Wand (Волшебная палочка), чтобы выделить буквы, а все остальное закрасить белым цветом. И третий вариант — взять небольшую мягкую кисть и закрасить ею все, кроме самих букв.

И, наконец, загрузите канал в выделение, щелкнув по нему мышью при нажатой клавише Ctrl.

Теперь нужно выбрать цвет для заливки изображения. Мы выбрали серо-синий. Что у нас получилось, вы можете увидеть на рис. 14 цветной вкладки.

Если вы закрасите текст желтым или серым, то у вас получится золотой или серебряный текст. Таким образом, вы пришли к универсальной заготовке металлических букв, как мы и обещали.

3.14. Эффект X-Files

Один из самых впечатляющих и, как ни странно, простых трюков. Появился он достаточно давно, и в Photoshop CS есть альтернативный вариант создания такого эффекта при помощи слоевого эффекта Outer Glow (Внешнее свечение). Однако качественно эффект от этого не выиграл, а как раз наоборот. Именно поэтому мы будем делать старым, проверенным способом через каналы.

Итак, прежде всего, создайте новое изображение. Его лучше взять не очень больших размеров (до 400x400 пикселов) — удобнее будет работать, Обязательно залейте фон черным цветом, так как это лучше сделать сейчас, хоть и понадобится фон только в самом конце работы.

Создадим новый канал, щелкнув в палитре Channels (Каналы) на кнопке в виде чистого листка бумаги. Назовем его Black, почему, вы поймете несколько позднее.

Теперь напишем слово или букву, с которой будем работать. Лучше написать текст каким-нибудь массивным шрифтом или сделать такой вручную, используя команду Free Transform (Свободное трансформирование) (Ctrl+T).



Рис. 3.114. Исходное изображение

Продублируем слой Black. Сделать это можно несколькими способами, мы рекомендуем щелкнуть правой кнопкой мыши по дублируемому слою и в появившемся меню выбрать команду Duplicate Layer (Создать копию слоя). Назовем полученный слой White.

Обратите внимание на то, что вокруг буквы есть выделение. С ним мы сейчас и будем работать. Необходимо расширить выделение на несколько пикселов: Select ▸ Modify ▸ Expand (Выделение ▸ Изменить ▸ Расширить). Значение параметра поставьте 2-3 пиксела (рис. 3.115).

В результате вы получите выделение, которое шире буквы. Теперь необходимо сделать так, чтобы буква соответствовала выделению, но граница получилась

расплывчатой. В таких случаях применяется, как правило, фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Значение радиуса размытия необходимо сделать равным расширению границы (рис. 3.116).

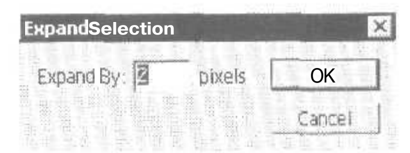


Рис. 3.115. Диалоговое окно Expand Selection (Расширить выделение)

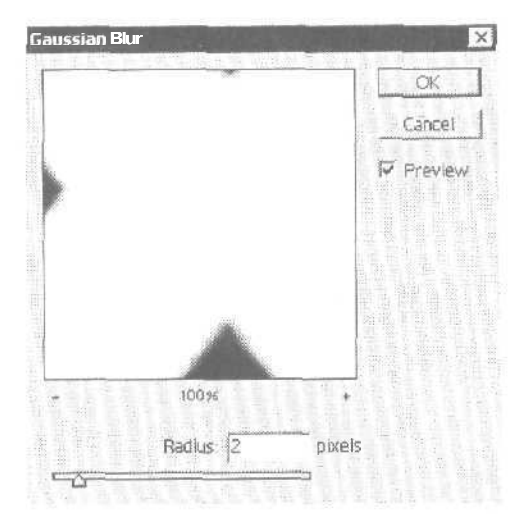


Рис. 3.116. Применение фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Таким образом, вы получите канал, на котором будет изображена буква «X» с размытыми краями (рис. 3.117),

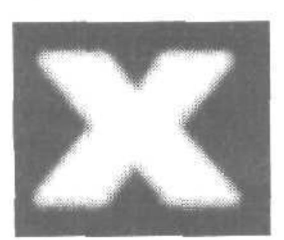


Рис. 3.117. Канал White

Создайте копию полученного канала и назовите созданный канал Yellow. Проделайте с ним те же действия, что и с предыдущим.

Продублируйте канал Yellow и назовите полученный канал X-Green. Опять необходимо расширить выделение, но уже на 5–6 пикселов, и размыть по Гауссу с новыми настройками. Если вее будет сделано правильно, то результат будет похож на то, что изображено на рис. 3.118,

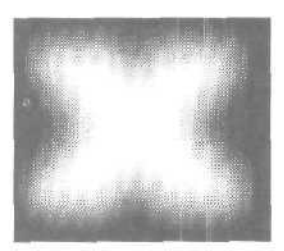


Рис. 3.118. Канал X-Green

На этом создание каналов закончено. Загрузите канал X-Green как выделение. Для этого достаточно щелкнуть по нему мышью, удерживая нажатой клавишу Ctrl.

В результате в канале RGB у вас будет выделение в виде размытой буквы «X». Сейчас необходимо залить его зеленым цветом. Выберите этот цвет основным (Foreground Color) и, используя инструмент Paint Bucket (Заливка), залейте выделенную область. Результат показан на рис. 3.119.

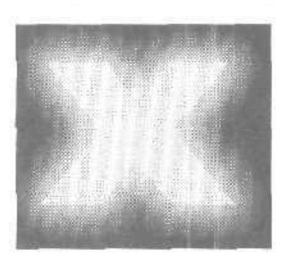


Рис. 3.119. Заливаем выделение зеленым цветом

Вы можете воспользоваться и командой заливки Fill (Заливка): Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка). Не забудьте взять в качестве источника заливки цвет переднего плана,

Аналогично поступите с каналами Yellow и White. Отличие только в том, что заливать надо желтым и белым цветами, а не зеленым (рис. 3.120). Теперь понятно, зачем мы называли каналы такими именами.

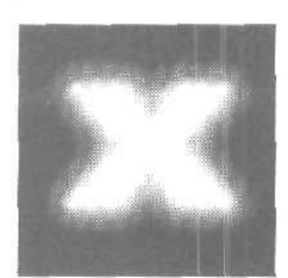


Рис. 3.120. Заливаем выделение желтым и белым цветами

Ну а теперь загружаем последний канал — Black — и заливаем выделение черным цветом. Вот и все. Результат представлен на рис. 3.121,

Заметьте, что это далеко не самый красивый вариант данного эффекта, но зато достаточно простой и наглядный. Примененные в нем принципы можно использовать еще во многих ситуациях, не всегда связанных с текстом.

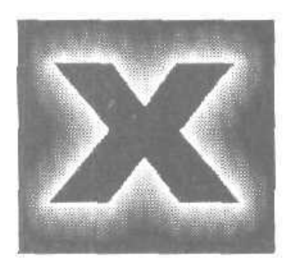


Рис. 3.121. Итоговое изображение

3.15. Каменные буквы

Для начала создайте файл произвольных размеров. Цветовая модель не имеет значения, однако для реализации эффекта в цвете мы рекомендуем RGB, CMYK или Lab. Если устраивают градации серого, предпочтение может быть отдано режиму Grayscale (Полутоновое).

Выберите цвет или иллюстрацию для фона, на котором будет располагаться текст. (Мы взяли за основу черный цвет заднего плана для достижения большей контрастности.) Напишите любой текст. Буквы шрифта, которые вы будете использовать для создания основной надписи, должны быть довольно массивными и иметь четко выраженную форму. Классическим примером такого шрифта является Times New Roman (полужирного начертания).



Рис. 3.122. Исходное изображение

Следующие действия будут относиться только к тексту и не должны затрагивать все остальное изображение.

Переведите вашу надпись в растровое изображение. Для этого в палитре Layers (Слои) щелкните правой кнопкой мыши по слою, на котором расположен текст. Перед вами появится контекстное меню, в котором необходимо выбрать команду Rasterize Layer (Растрировать слой).

Выделите буквы при помощи инструмента Magic Wand (Волшебная палочка). Данная операция не требует никакой особой сноровки, так как текст — это единственный объект, расположенный на данном слое.

Не снимая выделение, объедините все существующие слои: Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим) или сочетание клавиш Ctrl+E.

Начните преобразование вашего текста с фильтра Ocean Ripple (Океанские волны): Filter ▸ Distort ▸ Ocean Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Океанские волны). Не стоит указывать слишком большие величины в настройках (рис. 3,123), так как требуется лишь немного исказить края, чтобы они приняли неправильную форму. Мы рекомендуем значение обоих параметров установить в интервале от 3 до 7.

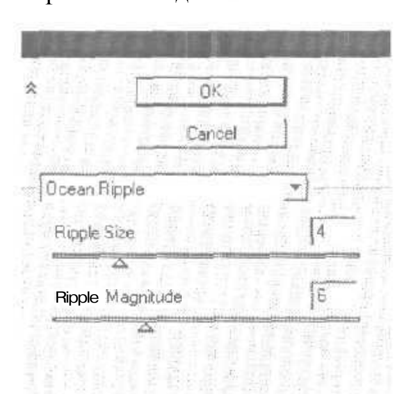


Рис. 3.123. Диалоговое окно фильтра Ocean Ripple (Океанские волны)

Чтобы сгладить рваные края, воспользуйтесь фильтром Crystallize (Кристаллизация): Filter ▸ Pixelate ▸ Crystallize (Фильтр ▸ Оформление ▸ Кристаллизация). Размер ячейки (Cell Size) может варьироваться от 4 до 7 (рис. 3.124).

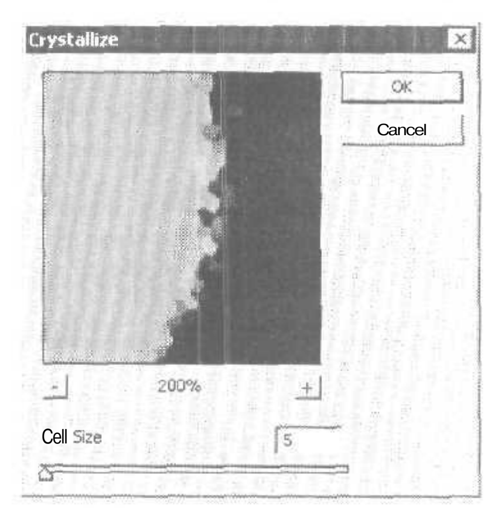


Рис. 3.124. Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

После применения данных фильтров края будущей каменной надписи полностью сформированы. Они должны выглядеть примерно так, как на рис. 3.125.

С границами текста мы определились, наша следующая задача — имитировать фактуру. Предлагаем начать с создания шероховатой поверхности. Для этого можно воспользоваться фильтром Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add

Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) (рис. 3.126). Обратите внимание на то, что ваши буквы по-прежнему должны оставаться выделенными, иначе шум будет накладываться не только на текст, но и на фон. Параметр Amount (Эффект) установите равным 20-30. Обязательно установите флажок Monochromatic (Монохромный), благодаря чему шум будет состоять из пикселов цвета, близкого к цвету букв.

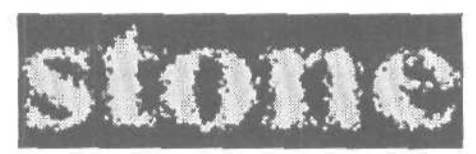


Рис. 3.125. Сформированные края изображения

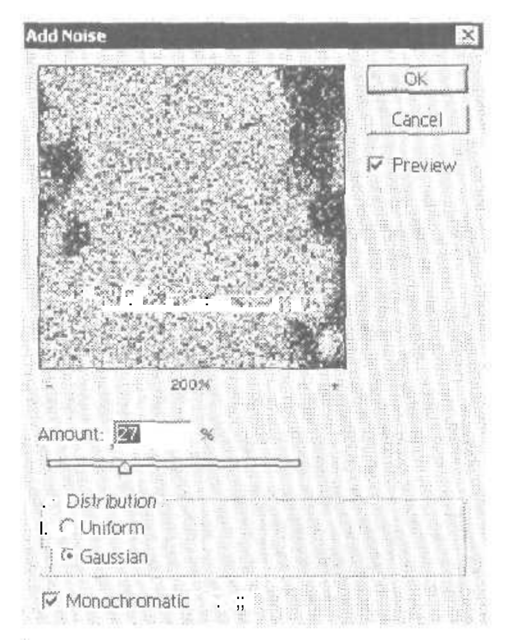


Рис. 3.126. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

И, наконец, последний шаг формирования структуры текста. Для имитации фактуры различных материалов в Photoshop имеется целый раздел фильтров, называющийся Texture (Текстура). Мы выбрали фильтр Craquelure (Кракелюры); Filter ▸ Texture ▸ Craquelure (Фильтр ▸ Текстура ▸ Кракелюры). Описывать все настройки данного фильтра (рис. 3.127) не имеет смысла, поэтому остановимся на рекомендациях значений: Crack Spacing (Интервал) — 20-25, Crack Depth (Глубина трещин) - 3-7, Crack Brightness (Яркость трещин) — 3-7. Если вы работаете с буквами большого размера (более 60), то все настройки данного фильтра следует увеличить на 3-5, чтобы неровности, появившиеся на поверхности изображения, были больше. После применения этого фильтра поверхность текста приобретет зернистую, неровную фактуру. Результат показан на рис. 16 цветной вкладки.

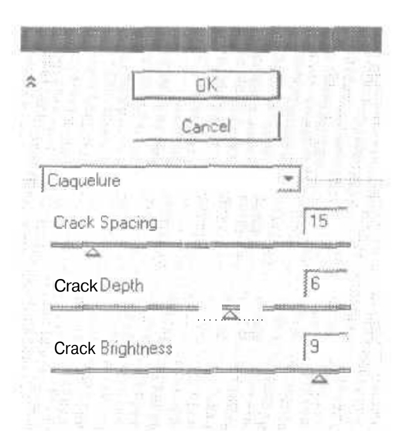


Рис. 3.127. Настройки фильтра Craquelure (Кракелюры)

3.16. Буквы под водой

Большинство разделов этой книги, посвященных работе с текстом, рассказывают о способах преобразования шрифта, но не фона. В данной главе мы расскажем об одном интересном эффекте, который практически не касается самих букв, однако заметно влияет на их вид.

Для начала создайте файл произвольных размеров в цветовой модели RGB, CMYK или Lab. Создание этого изображения, в отличие от предыдущих, начнется не с написания текста, а с подготовки фона.

Сначала воспользуйтесь фильтром Clouds (Облака) из раздела Render (Освещение). Обратите внимание на то, что данный фильтр строит градиентные переходы неправильной формы, используя цвет переднего плана и фона. Для удобства и предсказуемости результата мы рекомендуем установить их светло-серым и темно-серым, это упростит вам работу со следующим фильтром.

Рисунок 3.128 иллюстрирует результат применения фильтра Clouds (Облака). В данном случае переходы между цветами выглядят расплывчатыми. Этот недостаток мы устраним, применив следующий фильтр: Filter ▸ Sketch ▸ Chrome (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Хром). Диалоговое окно данного фильтра показано на рис. 3.129.

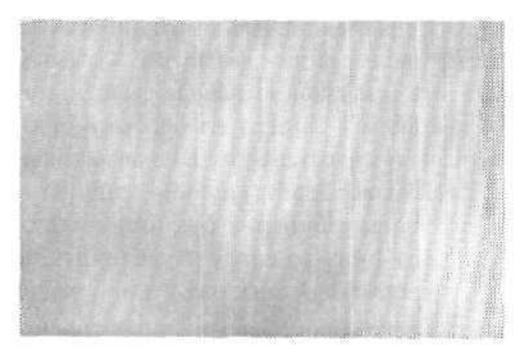


Рис. 3.128. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

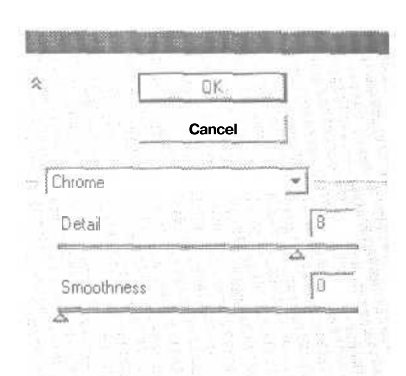


Рис. 3.129. Настройки фильтра Chrome (Хром)

Данный фильтр имеет только две настройки. Первая — Detail (Детали) — определяет размеры пятен и контрастность. Чем больше значение этого параметра, тем больше нюансов исходного рисунка останется после применения фильтра. Вторая настройка — Smoothness (Сглаживание) — определяет, насколько выразителен будет эффект хромирования на получившемся изображении. Мы применили фильтр, задав значения Detail = 8 и Smoothness = 0, и получили результат, представленный на рис. 3.130.

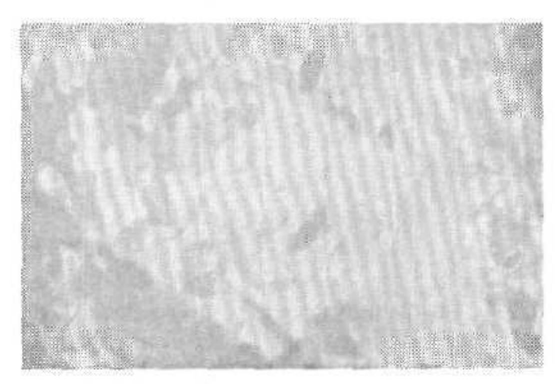


Рис. 3.130. Изображение после применения фильтра Chrome (Хром)

У вас должно получиться изображение, похожее на поверхность воды, но в черно-белом варианте. Чтобы раскрасить ее, можно воспользоваться командой Color Balance (Цветовой баланс): Image ▸ Adjustments ▸ Color Balance (Изображение ▸ Настройки ▸ Цветовой баланс). Подберите цвет, подходящий для вашего изображения. Передвигая маркеры в диалоговом окне Color Balance (Цветовой баланс) (рис. 3.131), вы можете получить любой цвет. Бы можете создать лаву извергающегося вулкана или зеленую болотную поверхность. Однако мы выбрали классический пример и применили следующие настройки: Cyan-Red = -67; Magenta-Green = 26; Yellow-Blue = 74.

Для большей реалистичности необходимо увеличить «глубину» цветов водной поверхности. Перейдите в палитру Layers (Слои) и создайте новый слой, щелкнув на кнопке, изображающей чистый лист, либо вызовите команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой).

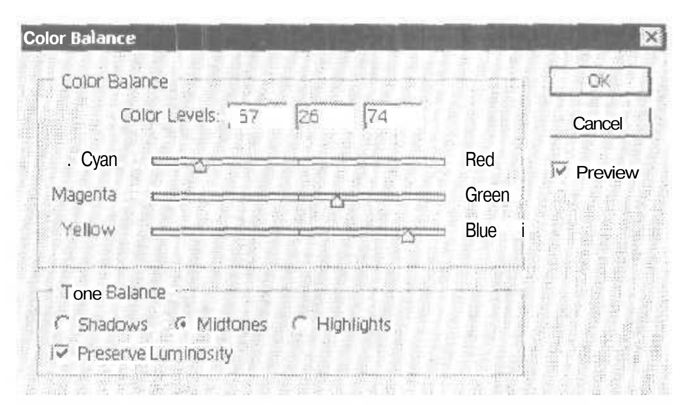
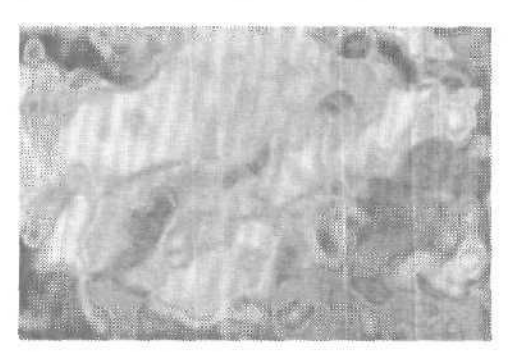


Рис. 3.131. Диалоговое окно Color Balance (Цветовой баланс)

Установите цвет фона и переднего плана черным и белым соответственно и повторите применение фильтров Clouds (Облака) и Chrome (Хром). Результат вы можете видеть на рис. 3.132.



Рис, 3.132. Второй слой изображения

Теперь необходимо раскрасить этот слой. Рекомендуем сделать его несколько темнее, чем предыдущий. Для этого можно воспользоваться командой Color Balance (Цветовой баланс) или любой другой командой меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки), позволяющей менять цвет изображения, например Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность). Результат представлен на рис. 3.133.

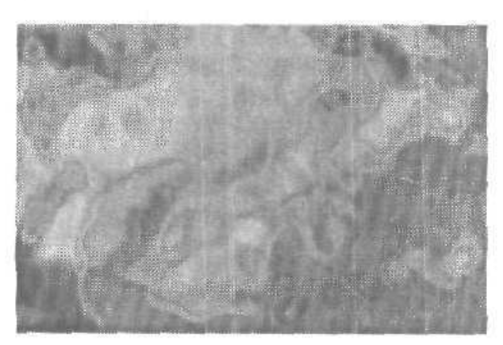


Рис. 3.133. Второй слой после раскрашивания

Обратите внимание, что при использовании темных цветов данный эффект очень напоминает брошенную шелковую ткань. Этим можно при случае воспользоваться.

После того как вы определились с цветом, поменяйте два слоя местами, так чтобы светлый оказался наверху, а темный внизу. Второй слой перестанет быть видимым. Чтобы это исправить, измените прозрачность верхнего слоя. Результат, который получили мы, изображен на рис. 3.134.

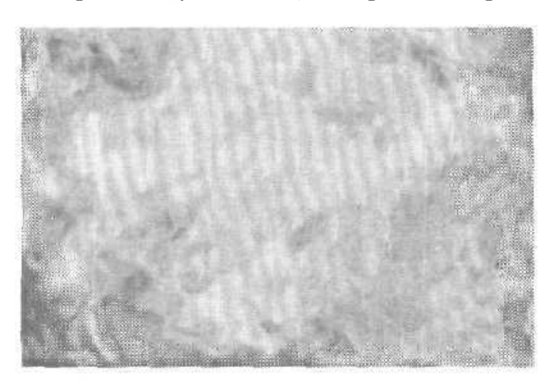


Рис. 3.134. Готовая вода

И, наконец, о тексте. Между двумя слоями создайте еще один. Напишите на нем текст либо вставьте любое изображение. После того как создан текст, его надо перевести в растр, щелкнув правой кнопкой мыши по слою с текстом и выбрав из раскрывшегося меню пункт Rasterize Layer (Растрировать слой).

Далее мы применили фильтр Wave (Волна) из раздела Distort (Деформация), способный очень качественно передать искажение текста под водой.

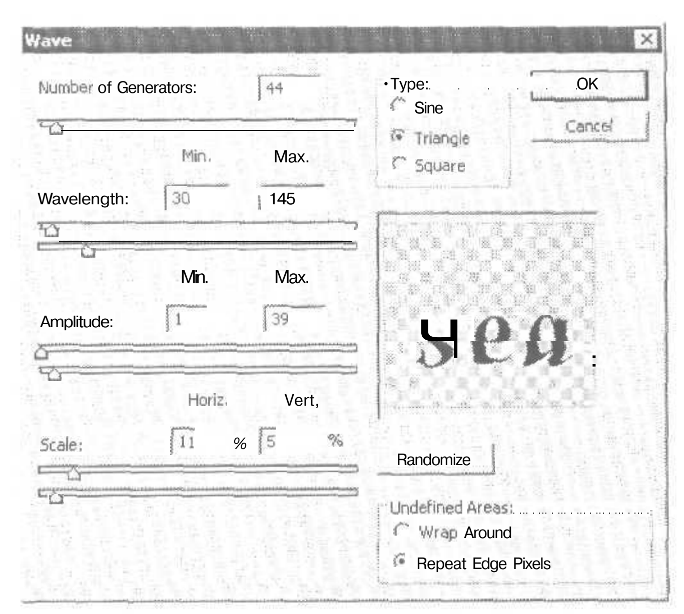


Рис. 3.135. Диалоговое окно фильтра Wave (Волна)

Этот фильтр имеет огромное количество различных настроек (рис. 3.135), описывать которые не имеет смысла из-за их интуитивной ясности. В любом случае не стоит ограничиваться только приведенными настройками и фильтром. Вы можете изменять свой текст так, как это вам необходимо. Рисунок 17 цветной вкладки демонстрирует итоговое изображение.

3.17. Буквы из снега

В этой книге уже было описано создание букв, покрытых снегом. Однако то была, скорее, стилизация под рисованное изображение, эта же работа ближе к реальности и, надо сказать, значительно труднее.

Прежде всего создадим исходное изображение. Напишите текст довольно крупным шрифтом. Цвет букв должен быть черным, фон белым.

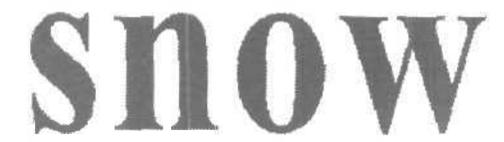


Рис. 3.136. Исходное изображение

Теперь, как во многих случаях имитации объема или сложной поверхности, размоем текст. Можно применить весь класс инструментов размывания, но больше всего подходит Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) (рис. 3.137): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Параметр Radius (Радиус) необходимо выставить равным 4-6.

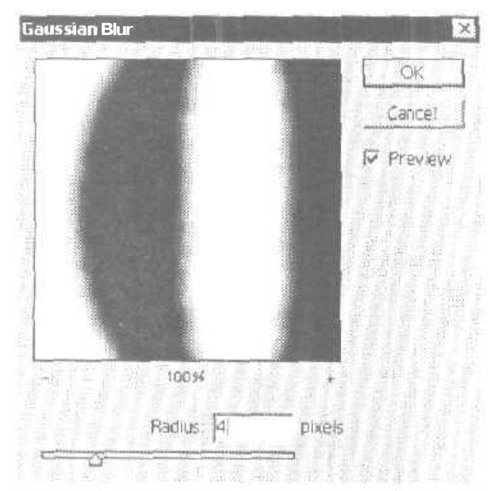


Рис. 3.137. Применение фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Сравните получившееся изображение с рис. 3.138. Должно быть достаточно похоже, иначе примените размытие еще раз.

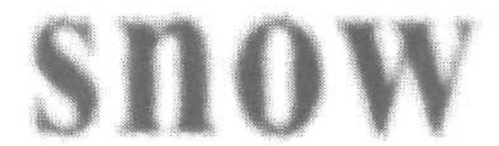


Рис. 3.138. Размытый текст

Продублируйте данное изображение: Image ▸ Duplicate (Изображение ▸ Создать копию изображения). Первую картинку можете свернуть — некоторое время мы будем работать только с дубликатом.

На данном этапе работы необходимо преобразовать выделение таким образом, чтобы в будущем, при применении команды Calculations (Вычисления), имело место выявление явной разницы между дубликатом и исходным изображением.

Применим фильтр Offset (Смещение), очень часто используемый в таких случаях: Filter ▸ Other ▸ Offset (Фильтр ▸ Другие ▸ Смещение). Примените его с настройками, показанными на рис. 3.139.

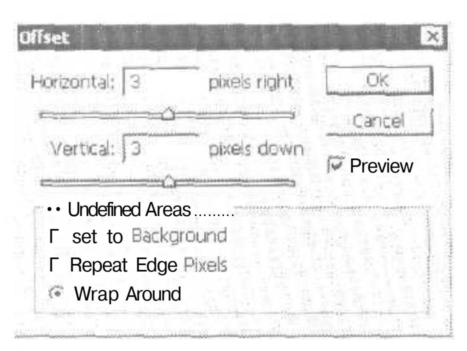


Рис. 3.139. Использование фильтра Offset (Смещение]

Приступим к новому этапу работы — непосредственному созданию заготовки для снега. Переверните изображение: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке). Обратите внимание: именно по часовой стрелке, если вы сделаете наоборот (90 CCW), ничего не получится.

Примените фильтр Wind (Ветер): Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер). Настройки показаны на рис. 3.140.

Этот фильтр применяется почти всегда, когда необходимо нарисовать сложную текстуру с элементами сползания или стекания. И на этот раз мы не обошлись без него.

Переверните изображение обратно: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 против часовой стрелки). Если вы все сделали правильно, то ваш текст будет похож на рис, 3.141.

Фильтр Wind (Ветер) редко применяется сам по себе, его результат почти всегда является заготовкой для другого фильтра или эффекта. Не стал исключением и этот пример. Данный фильтр был нужен нам исключительно для создания основы для использования следующего фильтра.

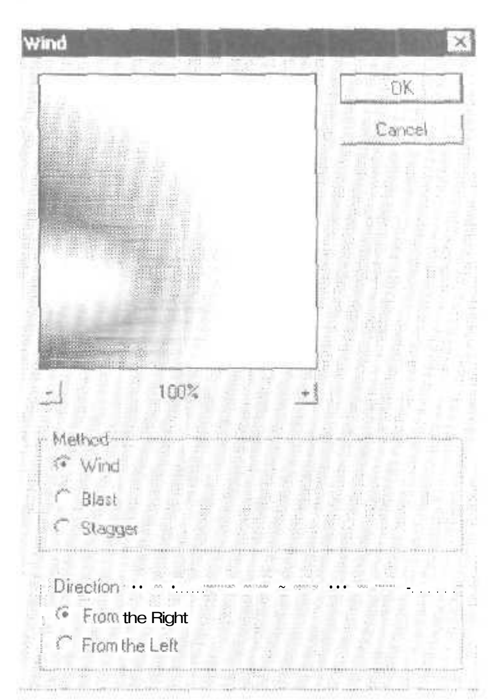


Рис. 3.140. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

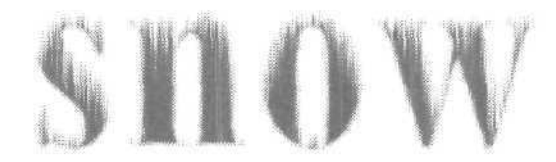


Рис. 3.141. Изображение после применения фильтра Wind (Ветер)

Запустите фильтр Diffuse (Диффузия): Filter ▸ Stylize ▸ Diffuse (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Диффузия). Примените его с настройками, показанными на рис. 3.142,

Обратите внимание на последовательность действий в данном примере. Сначала мы создали возможность получить полупрозрачные и размытые края, а потом сделали их такими при помощи одного фильтра Diffuse (Диффузия). Результат показан на рис. 3.143.

Мы подошли к очень важной части работы. Сейчас нам предстоит сделать текст похожим на вылепленный из снега. Для этого нам понадобится команда Calculations (Вычисления): Image ▸ Calculations (Изображение ▸ Вычисления).

В качестве первого источника (Source 1) выберите первое изображение, а в качестве второго (Source 2) — его дубликат, который мы только что редактировали. Результат (Result) необходимо поместить в новый документ (New Document).

В результате у вас получится примерно то же, что показано на рис. 3.144.

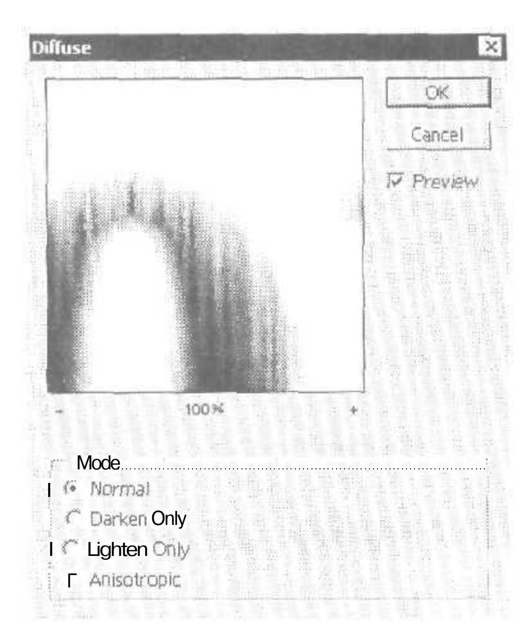


Рис. 3.142. Диалоговое окно фильтра Diffuse (Диффузия)

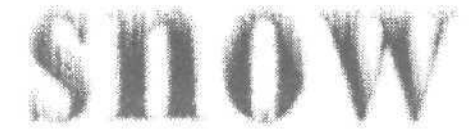


Рис. 3,143. Изображение после применения фильтра Diffuse (Диффузия)

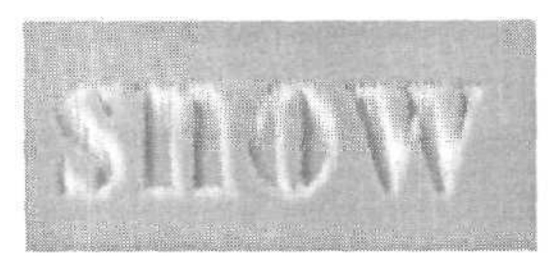


Рис. 3.144. Результат применения команды Calculations (Вычисления)

Раскрасим изображение с помощью команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность): Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение V Настройки ▸ Цвет/Насыщенность). Примените ее с параметрами, которые отображены на рис. 3.145.

Остался маленький штрих — оптимизировать яркость и контраст изображения: Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Установите настройки на глаз, ориентируясь на рис. 18 цветной вкладки,

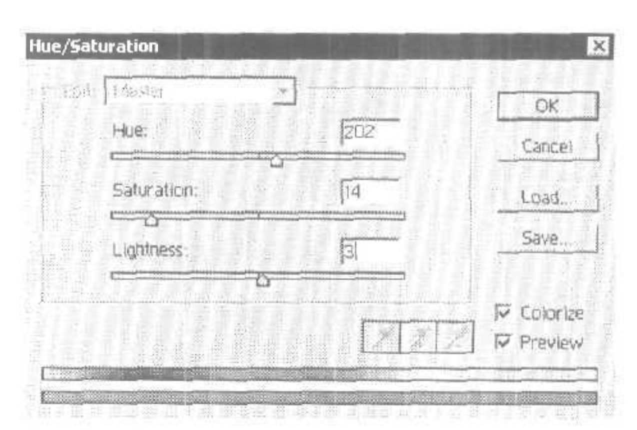


Рис. 3.145. Настройки команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

3.18. Текст на волнистой поверхности

В этом разделе мы поговорим о том, как нарисовать текст на волнистой поверхности. Типичный пример волнистой поверхности — развевающийся на ветру флаг. Его мы и будем рисовать, разумеется, стилизованно.

Создайте новый файл. Мы будем работать с небольшим по размеру изображением (300x300 пикселов). Сразу залейте фон красным цветом — тогда вам будет легче ориентироваться по нашим иллюстрациям, в которых красный является цветом фона.

Теперь напишем текст. Мы ограничились всего двумя буквами синего цвета. Правда, для большей реалистичности они еще искривлены при помощи команды Warp Text (Деформировать текст), а конкретно — в стиле Arc, но это делать вовсе не обязательно.

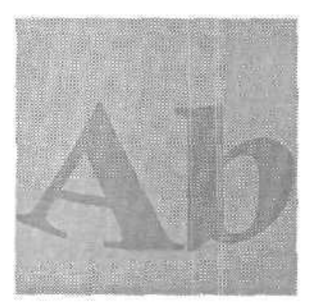


Рис. 3.146. Исходное изображение

Создайте новый канал. Для этого в палитре Channels (Каналы) нажмите кнопку в виде листка бумаги.

Нам необходимо применить инструмент Gradient (Градиент). Нажмите клавишу D, чтобы вернуть цвета в состояние по умолчанию (передний план — черный, фон — белый). Теперь можно вызывать инструмент Gradient (Градиент). В окне настройки инструмента создайте градиент, подобный изображенному на рис. 3.147.

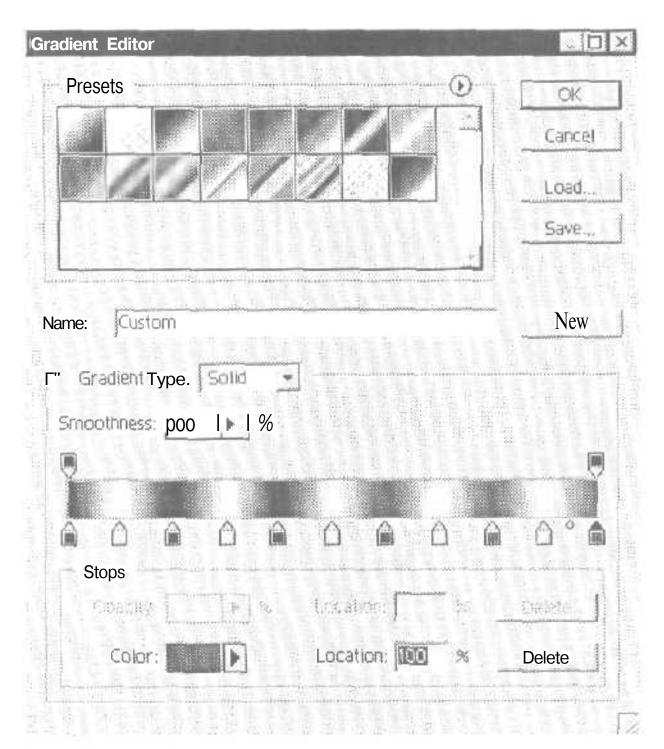


Рис. 3.147. Создание градиента

Напомним, что для того, чтобы создать новый ограничитель цвета в градиенте, достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши в зоне размещения бегунков цвета (под цветовой полосой). Остальные параметры очевидны из иллюстрации, поэтому не станем повторяться.

Дальнейшая наша работа будет происходить в альфа-канале, поэтому сделайте его активным (просто щелкните по нему мышью в палитре каналов).

Залейте канал градиентом, который вы только что сделали. Обратите внимание на направление: нам необходимо, чтобы полосы шли горизонтально, а не вертикально.

Переключитесь в RGB-канал. Не стоит удивляться тому, что в нем нет никаких изменений — альфа-канал никакого отношения к изображению как совокупности пикселов не имеет. Это лишь форма выделения.

Сейчас мы займемся тем, что составляет основу эффекта. Любой видимый нами объем ощущается исключительно благодаря игре света. Это мы и постараемся сейчас передать. Необходимо применить фильтр Lighting Effects (Эффекты света): Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Значения параметров видны на рис. 3.148.

Обратить внимание стоит только на ключевую настройку: в качестве Texture Channel (Канал текстуры) мы применили залитый градиентом канал Alpha 1. На этом эффект и основан,

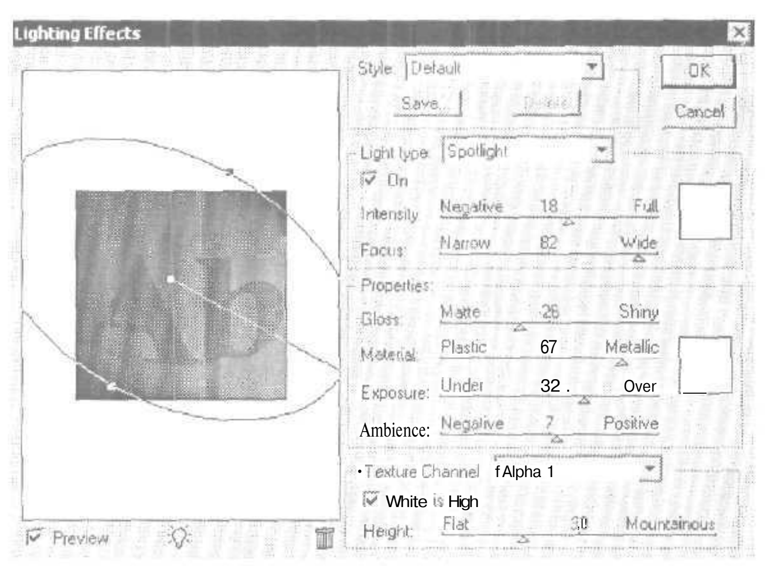


Рис. 3.148. Применение фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Вот и все. Наш результат можно увидеть на рис. 19 цветной вкладки. Если же вместо линейного (Linear) взять радиальный (Radial) градиент, а все другие настройки оставить без изменений, то получится изображение, напоминающее волны на поверхности воды.

3.19. Буквы в стиле Дали

Эффект, о котором сейчас пойдет речь, очень интересен и необычен. Он не имитирует ни природные материалы, ни известные стили — он интересен сам по себе и по принципу своей реализации. Продемонстрируем его на примере текста.

Создайте новое изображение произвольного размера и цветовой модели, которая позволяет работать с цветом.

Напишите текст выделением. Для этого активизируйте инструмент Type Mask (Маска текста). Можно выбрать его в палитре инструментов или просто нажать клавишуТ.

Далее необходимо провести подготовительную работу. Дело в том, что полученное выделение мы будем заполнять градиентом, созданным самостоятельно. Выберите инструмент Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G) и щелкните по списку градиентов в панели параметров, вызвав тем самым диалоговое окно Gradient Editor (Редактирование градиента),

В диалоговом окне Gradient Editor (Редактирование градиента) щелкните на кнопке New (Создать), Далее выберите в списке Gradient Type (Тип градиента) значение Noise (Шум), а также установите флажок Add Transparency (Добавить прозрачность), тогда в градиенте будут присутствовать и переходы прозрачности. При помощи цветовых ограничителей сформируйте используемую гамму цветов, в нашем примере это салатово-желто-красный вариант. Остальные параметры представлены на рис. 3.149.

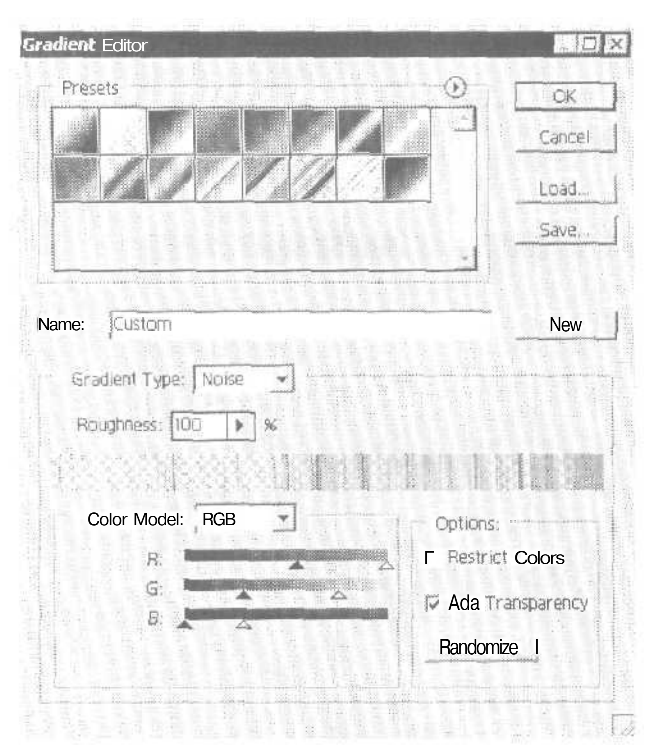


Рис. 3.149. Диалоговое окно Gradient Editor (Редактирование градиента)

В итоге вы получите образец градиентной заливки, состоящий из цветовых полос, разорванных прозрачными.

Создайте на изображении новый слой, выбрав команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой), либо нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+N), либо щелкнув на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры Layers (Слои).

Примените градиент, заполнив им выделение на новом слое. Воспользоваться данным инструментом следует дважды, проведя направляющие градиента под углом друг к другу. В итоге у вас должно получиться нечто подобное тому, что изображено на рис. 3.150.



Рис. 3.150. Применение градиентной заливки к тексту

Снимите выделение (Ctrl+D), так как оно больше не понадобится. Примените к слою с буквами слоевой эффект, щелкнув по значку с изображением буквы «F», расположенной внизу палитры Layers (Слои), или выбрав команду Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слои ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф). На рис. 3.151 представлено диалоговое окно с использованными в нашем примере настройками эффекта,

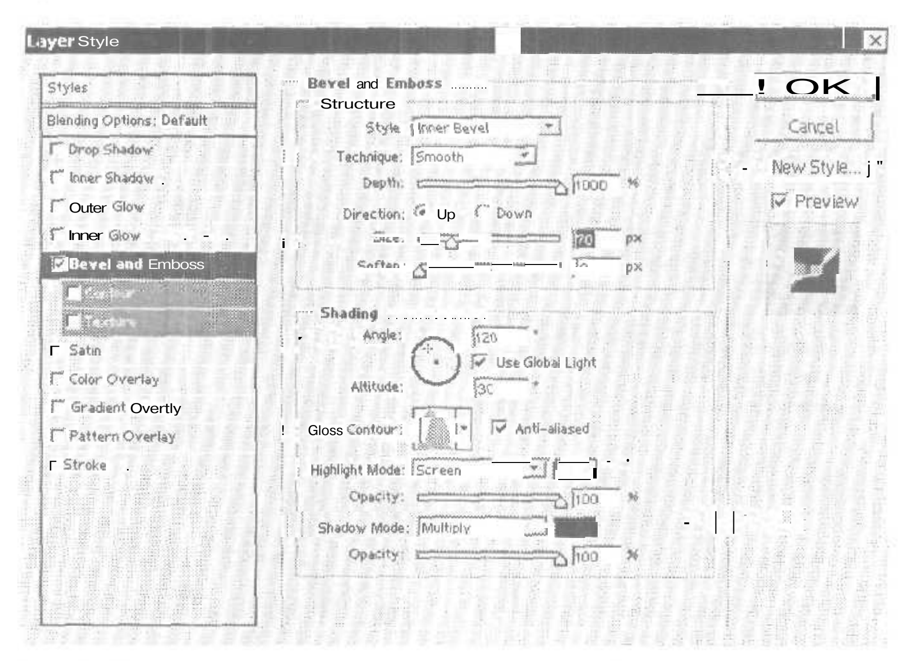


Рис. 3.151. Диалоговое окно Layer Style (Эффекты слоя)

Мы не будем описывать все установленные параметры — в этом нет смысла, так как подбирать их следует к конкретному изображению. Отметим только, что здесь используется то свойство слоя, что в промежутках между цветовыми полосами слой прозрачный, а следовательно, применяемый эффект отдельно проявляется на каждой световой полосе, создавая интересный и необычный рисунок. На рис. 3.152 представлен вид изображения после применения данного эффекта с настройками, приведенными на рис. 3.151.



Рис. 3.152. Результат применения эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Для оформления изображения нам потребуется создать еще один градиент. Все его параметры должны быть точно такими же, как и в первом случае, только цветовые полосы должны быть тоньше и располагаться значительно реже. Такого эффекта можно добиться, многократно щелкая на кнопке Randomize (Случайный). Когда вы увидите подходящий вариант, напоминающий рис. 3.153, остановитесь.

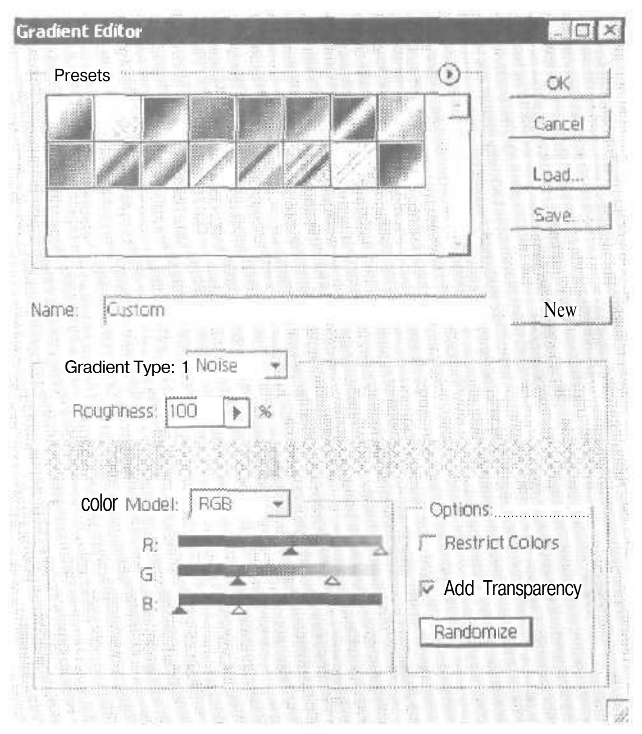


Рис. 3.153. Второй образец градиентной заливки

Примените данный градиент на том же слое, где расположены буквы. Проведите им несколько раз в разных направлениях, создавая сетку, окружающую текст. Мы воспользовались им четыре раза, проведя горизонтальную, вертикальную и две диагональные направляющие.

Обратите внимание, что поскольку новый градиент применяется к слою, где уже был использован слоевой эффект, то эффект автоматически наложится и на новые линии. Итоговое изображение представлено на рис. 20 цветной вкладки.

3.20. Надпись из объемных точек

О том, как создать текст или любую другую фигуру, состоящую из точек, знают практически все, а вот о том, как сделать их объемными и цветными, сейчас и пойдет речь.

Создайте новое изображение. Для этого необходимо либо нажать сочетание клавиш Ctrl+N, либо выбрать команду меню File ▸ New (Файл ▸ Создать).

Напишите любой текст при помощи инструмента Type (Текст), для активизации которого следует обратиться к палитре инструментов или нажать клавишу Т. Шрифт лучше выбрать массивный, так как после преобразований часть информации потеряется, а текст все же должен остаться читаемым. Кроме того, рекомендуем работать с черным текстом на белом фоне, так как именно при таком сочетании проще достичь желаемого результата.

Склейте слой, на котором находится текст, с фоновым слоем: Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые слои) или Ctrl+Shift+E.

Мы будем работать с изображением, представленным на рис. 3.154.



Рис. 3.154. Исходный текст

Сначала получим традиционный текст, состоящий из точек. Для этого создадим копию фонового слоя, на котором после склеивания слоев оказались буквы.

Далее верхний слой необходимо размыть при помощи фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие). Сила действия данного фильтра должна быть такой, чтобы буквы оставались читаемыми, поэтому рекомендуем ограничиться в поле Amount (Эффект) значением 5-6 пикселов (рис. 3.155).

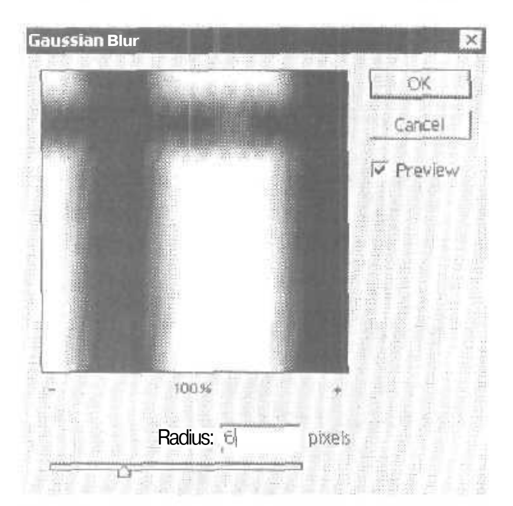


Рис. 3.155. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Далее сформируем сами точки: Filter ▸ Pixelate ▸ Color Halftone (Фильтр ▸ Оформление ▸ Цветные полутона). Примененные нами настройки показаны па рис. 3.156.

Color Halftone

Max. Radius: 6 (Pixels) OK

Screen Angles (Degrees): Cancel

Channel 1: 135 Default

Channel 2: 135

Channel 3: 135

Channel 4: 135

Рис. 3.156. Диалоговое окно фильтра Color Halftone (Цветные полутона)

Обратите внимание, что перед применением этого фильтра изображение должно находиться в цветовой модели Grayscale (Полутоновое). Это необходимо, чтобы не произошло разбиения цветов, так как данный фильтр влияет на каждый канал отдельно. После применения фильтра изображение должно стать таким, как показано на рис. 3.157.

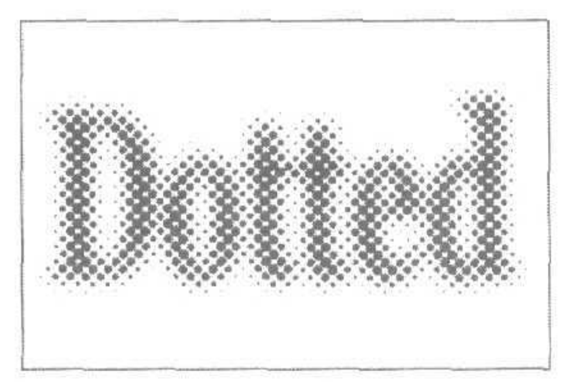


Рис. 3.157. Результат преобразования текста в точки

Создайте копию слоя, который вы только что редактировали, причем один из двух экземпляров слоя сделайте невидимым, так как он понадобится позже для создания выделения. Второй размойте при помощи фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), только радиус действия (Radius) укажите меньше — порядка 2–3 пикселов. Далее инвертируйте полученный слой, нажав сочетание клавиш Ctrl+I или выбрав команду Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать).

После выполнения этих операций изображение должно стать похоже на то, что представлено на рис. 3.158.

Вернитесь к слою, который был ранее переведен в невидимый, и загрузите имеющиеся на нем точки в выделение. Для этого можно воспользоваться инструментом Magic Wand (Волшебная палочка). Установите небольшой диапазон

действия (Tolerance) и щелкните мытью по любому черному пикселу — так вы сразу выделите и все остальные пикселы, близкие ему по цвету. После этого данный слой можно удалить, так как он больше не понадобится.

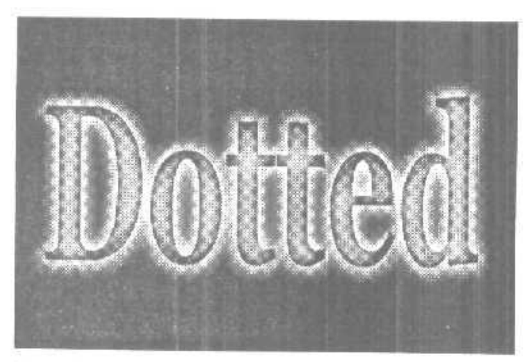


Рис. 3.158. Инвертированные размытые точки

Создайте новый слой и залейте па нем любым цветом полученное выделение. Если ваше изображение находится все еще в полутоновом режиме, то преобразуйте его так, чтобы стала возможна работа с цветом. Для этого выберите команду меню Image ▸ Mode (Изображение ▸ Режим) и установите любую подходящую вам цветовую модель.

На рис. 3.159 представлен наш текст с закрашенным выделением.

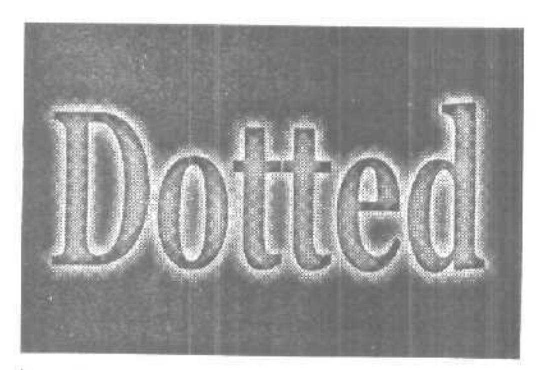


Рис. 3.159. Закрашенные точки

Присутствие цвета значительно украшает надпись, однако для достижения наилучшего результата добавим объем. Воспользуемся для этого фильтром Lighting Effects (Эффекты света): Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). На рис. 3.160 представлено диалоговое окно данного фильтра с использованными настройками.

Самым важным и определяющим параметром здесь является раскрывающийся список Texture Channel (Канал текстуры). В этом списке следует выбрать тот слой, на котором расположены ваши цветные точки. Остальные параметры можно установить «по вкусу», главное — выбрать «золотую середину» в уровне освещения изображения.

На рис. 3.161 представлено конечное изображение (см. рис. 21 цветной вкладки).

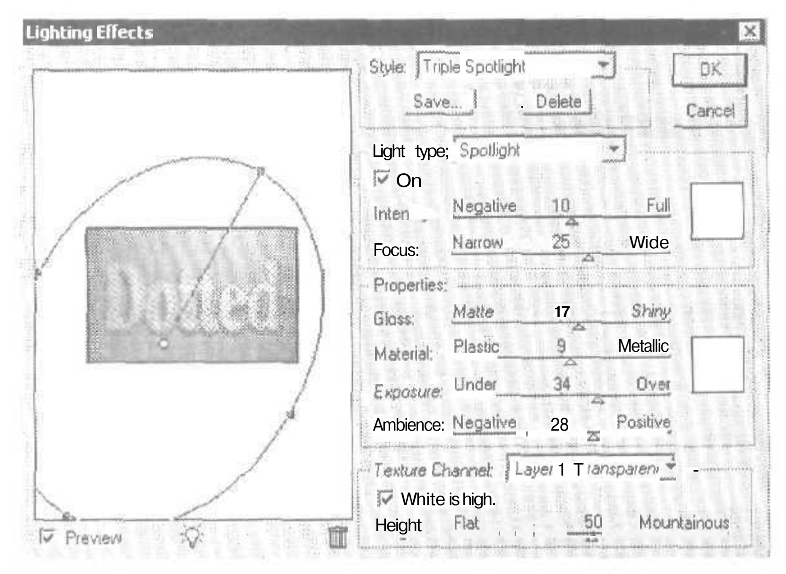


Рис. 3.160. Диалоговое окно фильтра Lighting Effects (Эффекты света)



Рис. 3.161. Итоговое изображение

3.21. Трехмерный текст

В этом разделе мы хотим рассказать о том, как из простого плоского текста можно сделать объемные буквы, причем без всяких 3D-плагинов или программ. Следует отметить, что рассматриваемый здесь эффект можно применять при работе не только со шрифтами, но и с любыми другими объектами достаточно простой формы.

Начнем создание этого эффекта с «чистого листа». Создайте новый файл: File ▸ New (Файл ▸ Создать). Никаких ограничений здесь нет, кроме одного условия - фон должен быть черным.

Напишите текст. Шрифт лучше выбрать массивный, например Arial. На рис. 3.162 представлен текст, который будет использован в качестве примера.



Рис. 3.162. Исходный текст

Подберите подходящий размер и расположение текста. Для лучшей имитации объема можно сразу ввести на изображении третье измерение. Но сначала необходимо перевести текст в растр: щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом и выберите в контекстном меню команду Rasterize Layer (Растрировать слой).

Далее следует преобразовать текст так, чтобы он был виден в перспективе: Edit ▸ Transform ▸ Perspective (Редактирование ▸ Преобразовать ▸ Перспектива). Учтите, что буквы должны располагаться так, чтобы со всех сторон оставалось немного свободного пространства. В результате преобразований необходимо получить текст, похожий на представленный на рис. 3.163.

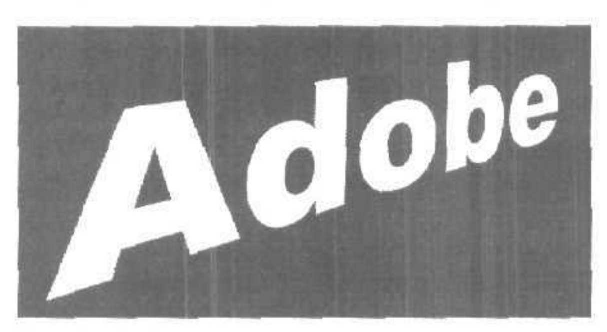


Рис. 3.163. Текст в перспективе

Создайте копию слоя с текстом, перетащив его к кнопке с изображением чистого листа в палитре Layers (Слои) или щелкнув по нему правой кнопкой мыши и далее выбрав в контекстном меню команду Duplicate Layer (Создать копию слоя).

Склейте один из этих слоев с фоном. Для этого выделите слой, расположенный непосредственно над фоновым, и нажмите сочетание клавиш Ctrl+E. К полученному слою, ставшему теперь фоновым, примените размытие: Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размыть в движении). Диалоговое окно с настройками данного фильтра представлено на рис. 3.164.

Параметры нужно установить такие, чтобы в результате текст был достаточно сильно размыт в направлении, примерно перпендикулярном к линии надписи.

Затем выберите команду Filter > Stylize ▸ Find Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Найти края), после чего инвертируйте полученное изображение командой Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать) или нажатием сочетания клавиш Ctrl+I.

Б результате перечисленных действий буквы примут примерно такой вид, как показано на рис. 3.165.

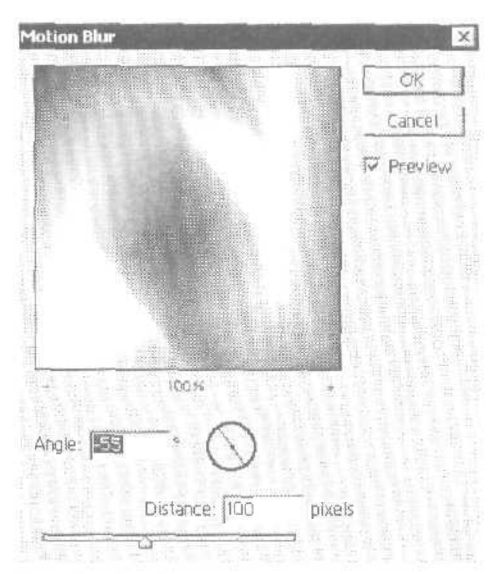


Рис. 3.164. Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

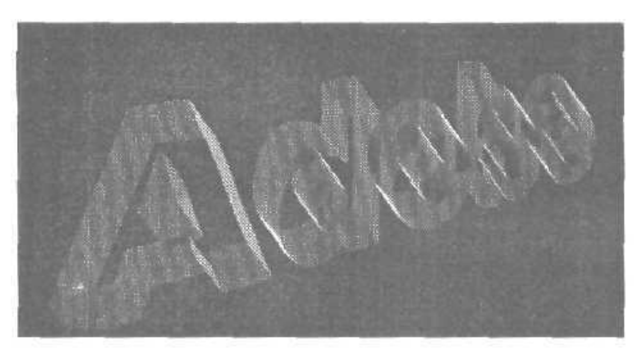


Рис. 3.165. Текст после преобразования

Для более четкого выделения букв из фона следует немного подкорректировать уровни яркости: Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни) или Ctrl+L. Диалоговое окно с необходимыми настройками представлено па рис. 3.166. Передвиньте светлый и серый маркеры влево так, чтобы буквы стали достаточно четко видны, но преобладающими оставались серые тона. При этом вы можете ориентироваться на результат преобразований, показанный на рис. 3.167.

Создайте копию оставшегося слоя с текстом. Затем для одного из двух одинаковых слоев установите непрозрачность (Opacity) порядка 20 % и «закройте» этим слоем заднюю поверхность букв, а для второго задайте непрозрачность порядка 80 %, после чего поместите его вперед.

Теперь можно склеить все слон: Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые слои) или Ctrl+Shift+E. Рисунок 3.168 иллюстрирует результат работы (см. рис. 22 цветной вкладки).

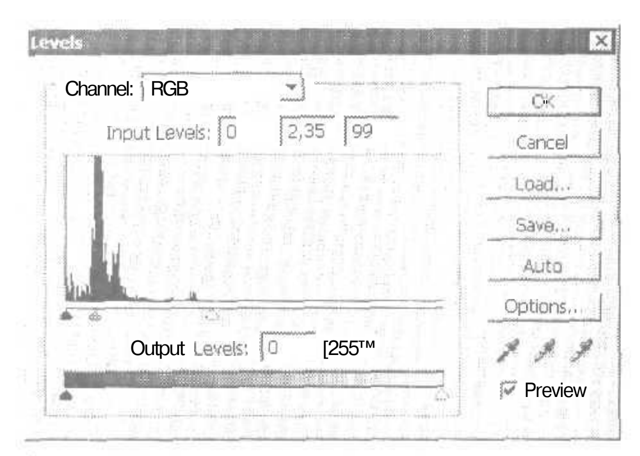


Рис. 3.166. Диалоговое окно Levels (Уровни)

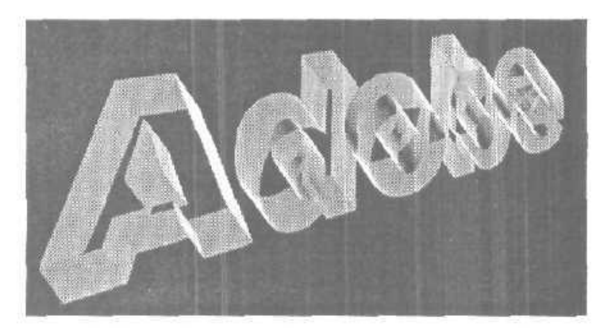


Рис. 3.167. Объемные буквы

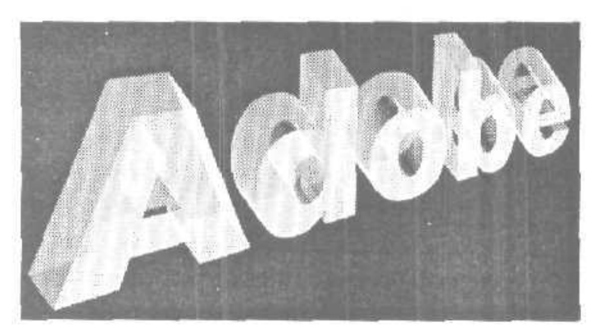


Рис. 3.168. Итоговое изображение

3.22. Взрывающиеся буквы

Выполнив описанную ниже последовательность действий, вы получите результат, напоминающий либо свечение через поверхность определенной формы (повторяющей в нашем случае форму букв), либо картину взрыва, когда разлом плоскости имеет заданную форму. Чтобы все стало предельно ясно, обратитесь к рис. 20 цветной вкладки.

Для начала создайте новое изображение (File ▸ New (Файл ▸ Создать) или сочетание клавиш Ctrl+N) произвольного размера, Цветовую модель следует выбрать так, чтобы иметь возможность работать с цветом. Фон должен быть белого цвета.

Активизируйте инструмент Type (Текст) (горячая клавиша — T) и напишите любой текст. Исходное изображение, которое будет использоваться в качестве примера, представлено на рис. 3.169.

Photo

Рис. 3.169. Исходное изображение

Склейте слой, содержащий текст, с фоном, и переведите его в растр. Оба эти действия можно выполнить одновременно при помощи команды Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые слои) или ее клавиатурного эквивалента Ctrl+Shift+E.

Смягчите контур текста, для чего воспользуйтесь размытием: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Диалоговое окно с настройками данного фильтра представлено на рис. 3.170. В нашем примере радиус размытия (Radius) равен 2 пикселам.

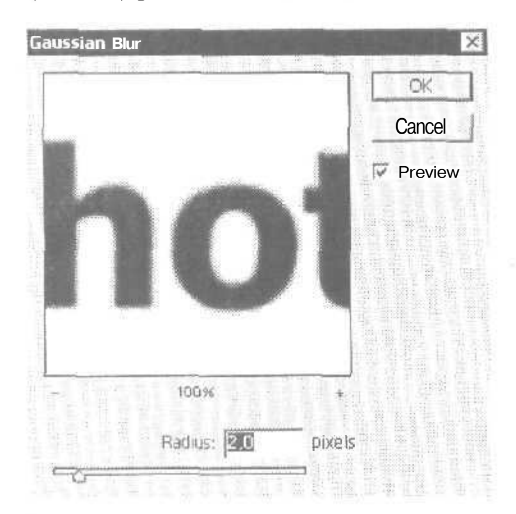


Рис. 3.170. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Далее следует применить еще один фильтр: Filter ▸ Stylize ▸ Solarize (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Соляризация). В результате изображение станет черным, а от букв останутся только очень слабые светлые очертания.

Для того чтобы сделать буквы ярче, следует настроить уровни яркости, однако в данном случае можно доверить эту миссию программе, применив автоматическую коррекцию: Image ▸ Adjustments ▸ Auto Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Автоматическая коррекция уровней) или Ctrl+Shift+L. Результат должен быть похож на рис. 3.171.



Рис. 3.171. Промежуточный результат

Создайте копию активного слоя, перетащив его к расположенной внизу палитры Layers (Слои) кнопке, имеющей вид белого листа, или щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню команду Duplicate Layer (Создать копию слоя).

Перейдите на фоновый слой, так как дальнейшие преобразования будут происходить на нем. Для удобства можно на время сделать верхний слой невидимым, щелкнув рядом с ним на значке с изображением глаза в палитре слоев,

Деформируйте текст при помощи фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты): Filter ▸ Distort ▸ Polar Coordinates (Фильтр ▸ Деформация ▸ Полярные координаты). Диалоговое окно этого фильтра представлено на рис. 3.172, В настройках следует выбрать переключатель Polar to Rectangular (Перевести полярные координаты в прямоугольные). Текст исказится практически до неузнаваемости, но это не беда — потом мы все исправим.

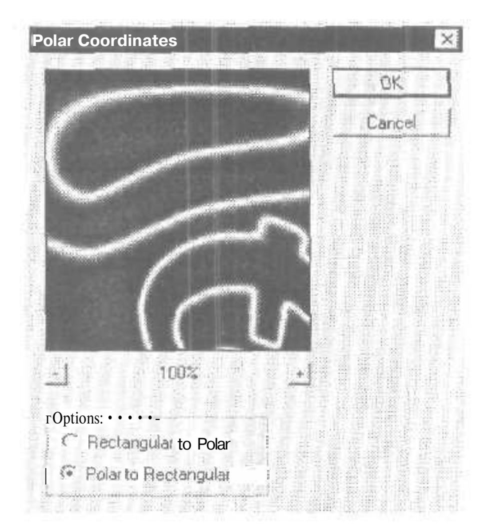


Рис. 3,172. Диалоговое окно фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

Теперь поверните все изображение на 90° по часовой стрелке: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов по часовой стрелке). Далее инвертируйте цвета, используя команду Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать), или просто нажмите сочетание клавиш Ctrl+I. В результате вы получите нечто, похожее на рис. 3.173,

Следующий этап работы будет посвящен созданию лучей, вырывающихся из-за поверхности букв в результате взрыва. Воспользуемся фильтром, имитирующим действие ветра: Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер). Диалоговое

окно с его настройками представлено на рис. 3.174. Направление (Direction) можно установить любое, а вот в разделе Method (Метод) необходимо выбрать переключатель Wind (Ветер).

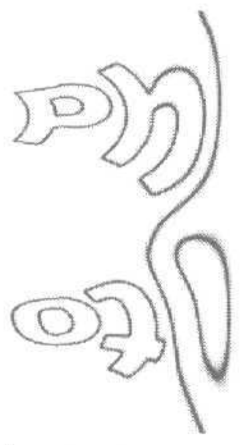


Рис. 3.173. Текст после поворота и инвертирования

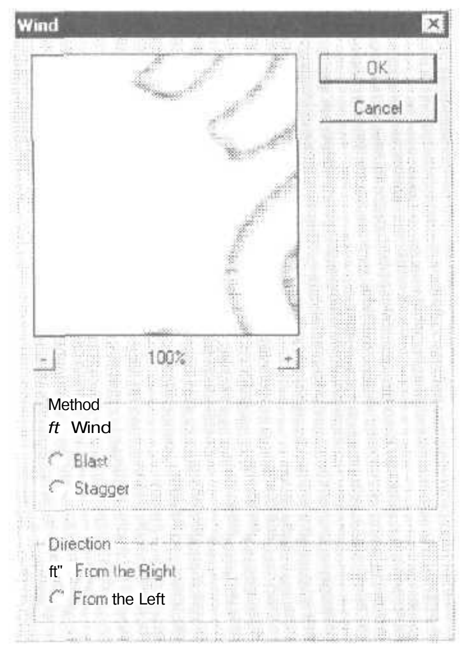


Рис. 3.174. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

Примените этот фильтр трижды с одинаковыми настройками. Для этого можно просто нажимать сочетание клавиш Ctrl+F.

Затем еще раз воспользуйтесь автоматической коррекцией уровней яркости (Image ▸ Adjustments ▸ Auto Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Автоматическая коррекция уровней) или Ctrl+Shift+L) и инвертируйте цвета, нажав сочетание клавиш Ctrl+I

Далее вновь трижды примените фильтр Wind (Ветер), для повторного вызова нажимая Ctrl+F. Изображение примет вид, напоминающий рис. 3.175.

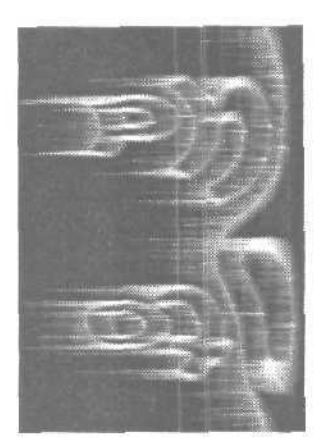


Рис. 3.175. Результат применения фильтра Wind (Ветер)

Поставьте изображение «на ноги», повернув его в обратном направлении: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90 CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90 градусов против часовой стрелки).

Наконец, настало время вернуть буквам узнаваемый вид. Снова выполним команду Filter ▸ Distort ▸ Polar Coordinates (Фильтр ▸ Деформация ▸ Полярные координаты), только теперь установим параметр Rectangular to Polar (Перевести прямоугольные координаты в полярные). Так мы создадим впечатление, как будто из букв вырываются яркие лучи света (рис. 3.176).

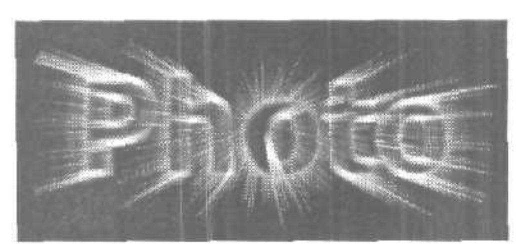


Рис. 3.176. Светящиеся буквы

Осталось раскрасить изображение. Проще всего это делается при помощи команды Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность), которая вызывается также нажатием сочетания клавиш Ctrl+U. На рис. 3.177 представлено диалоговое окно с настройками данной команды.

Обязательно установите флажок Colorize (Тонирование), а остальные настройки подберите по своему вкусу. Нам показалось, что наиболее подходящим цветом будет яркий желто-оранжевый, а ему соответствуют такие настройки: Hue (Цвет) — 45, Saturation (Насыщенность) — 100, Lightness (Яркость) — 0.

Сделайте видимым верхний слой и измените для него следующие параметры: в списке Mode (Режим наложения) выберите Overlay (Перекрытие), а также умень-

щите параметр Opacity (Непрозрачность). В нашем примере величина непрозрачности равна 35%.

Итоговое изображение вы можете увидеть на рис. 23 цветной вкладки.

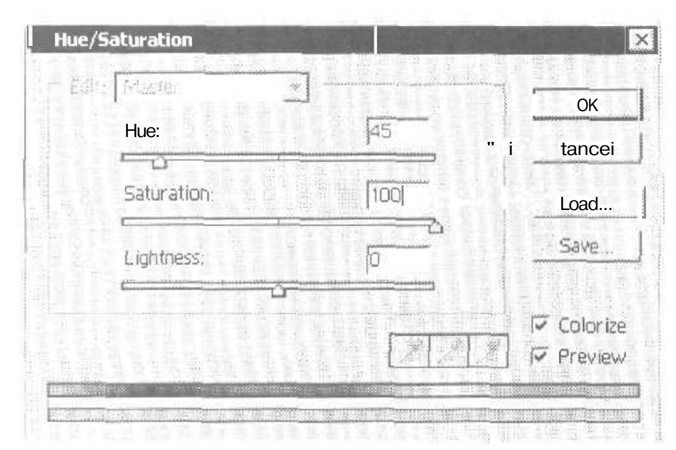


Рис. 3.177. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

3.23. Пиксельный текст

Имитация текста, образованного отдельными пикселами, — достаточно распространенный прием и выполнении тех или иных работ, что вполне понятно — это один из лучших способов сыграть на стереотипах и подчеркнуть, скажем, IT-направленность рекламируемого товара.

Этот пример выполняется достаточно просто, хотя на первый взгляд, это и неочевидно.

Создайте новое изображение в цветовом режиме RGB размером 500x400 пикселов. Сразу залейте фон черным цветом при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка). Напишите подходящее слово. Размеры подберите на глаз, но оно должно смотреться примерно так, как это показано на рис. 3.178.



Рис. 3.178. Исходная надпись

Запустите фильтр Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие но Гауссу). Перед тем как выполнить команду, программа запросит разрешения на преобразование текста в растр. Нажмите OK. Необходимые настройки Gaussian Blur показаны на рис. 3.179.

Склейте слои (Ctrl+E).

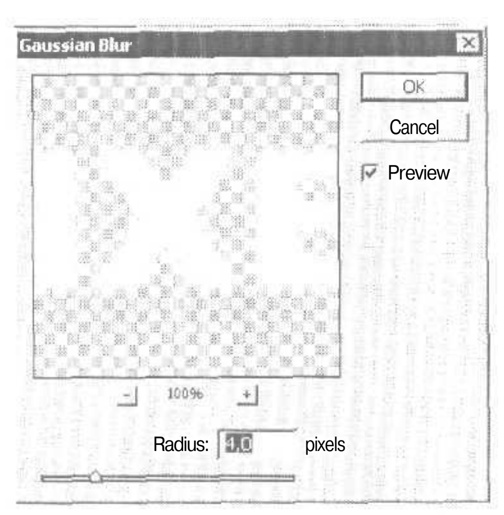


Рис. 3.179. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Теперь мы дошли до шага, который в основном и реализует эффект пиксельного текста. Запустите фильтр Mosaic: Filter ▸ Pixelate ▸ Mosaic (Фильтр ▸ Пикселизация ▸ Мозаика) и примените его с настройками, показанными на рис. 3.180.

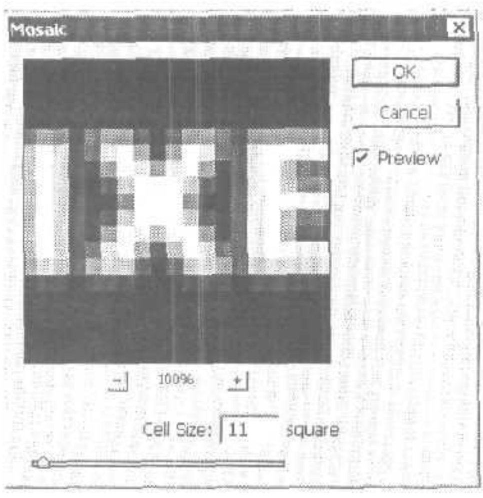


Рис. 3.180. Настройки фильтра Mosaic (Мозаика)

Впрочем, на этом этапе, возможно, лучше немного поэкспериментировать и подобрать величину «пикселов», наиболее хорошо подходящую под вашу задумку. Наша работа после использования фильтра Mosaic (Мозаика) показана на рис. 3.181.

Продублируйте единственный существующий в работе слой, перетянув его в палитре Layers (Слои) на значок в виде белого листа бумаги. Непрозрачность (Opacity) нового слоя там же выставьте на уровень в 35 %.

Применим к новому слою фильтр Sharpen: Filter ▸ Sharpen ▸ Sharpen (Фильтр ▸ Резкость ▸ Резкость). Повторите эту операцию 3-4 раза, затем сложите слои (Ctrl+E).

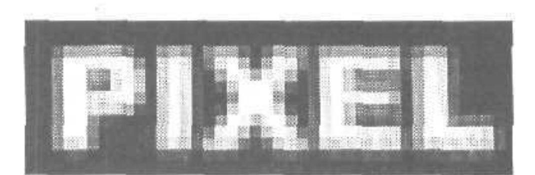


Рис. 3.181. Работа после применения фильтра Mosaic (Мозаика)

Если необходимо, чтобы пиксельная надпись была цветной (в нашем случае она будет голубая), используйте инструмент Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) (Ctrl+U). Настройки, использованные авторами, показаны на рис. 3.182.

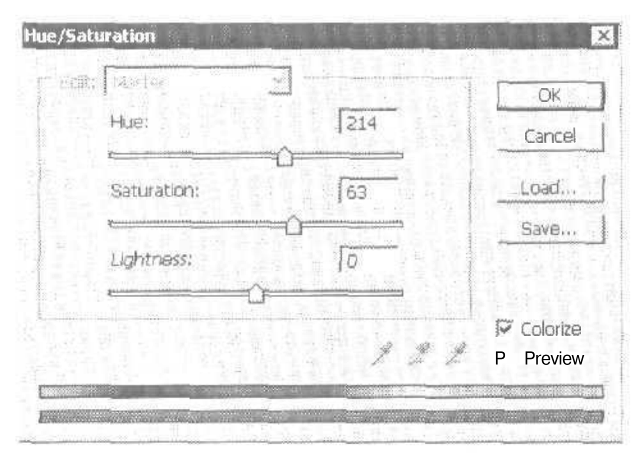


Рис. 3.182. Параметры Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

Пример выполнен полностью. Итоговое изображение показано на рис. 3.183 (цветной вариант см. рис. 24 вкладки).

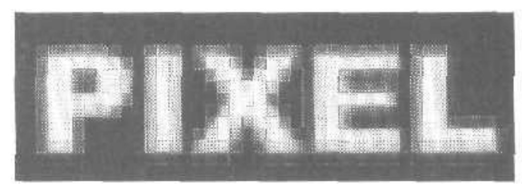


Рис. 3.183. Итоговое изображение

3.24. Текст из сыра

Этот пример очень нравится авторам. Во-первых, он чрезвычайно прост. Во-вторых, демонстрирует специфику работы с несколькими полезными инструментами Photoshop. А в третьих — его результат симпатичен и даже аппетитен.

Для начала создайте новое изображение в цветовом режиме RGB. Авторы работали с достаточно большим «полотном» — 1000x400 пикселов. Для нашего примера это необходимо, так как в ином случае «сырная» надпись выйдет недостаточно гладкой. Сразу залейте изображение черным цветом.

Очень важно правильно подобрать шрифт. Он должен быть достаточно массивным и, между тем, с мягкими контурами. Идеальным авторы посчитали достаточно распространенный шрифт Bulka, которым и написано слово «СЫР!» (рис. 3.184). Цвет также важен — наш выбор: R248 G230 B161.

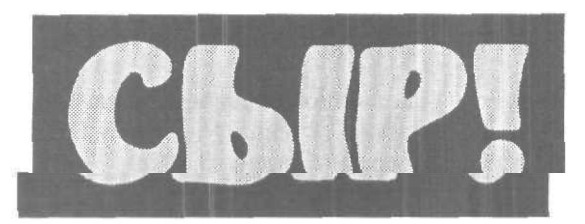


Рис. 3.184. Исходная надпись

Выделите надпись, щелкнув левой кнопкой мыши на текстовом слое в палитре Layers (Слои), одновременно удерживая клавишу Ctrl.

Сейчас вам предстоит самый важный и сложный этап работы, в котором придется рассчитывать только на собственный художественный вкус. Нужно создать дырки в тексте. Технически это очень просто — нужно активизировать инструмент Eraser (Ластик), и, меняя в панели параметров размер кисти, нарисовать нужное количество различных по диаметру отверстий.

Но в этом и сложность. Сколько делать отверстий и какого размера они должны быть? В этом авторы вам вряд ли помогут, разве что предложат вариант, показанный на рис. 3.185.

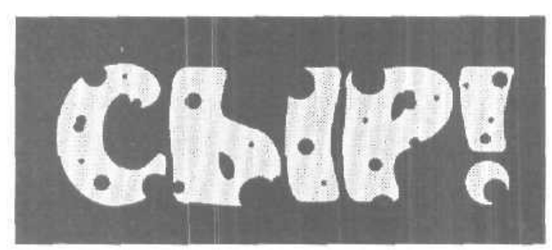


Рис. 3.185. Готовые дырки

Создайте новый слой. Обратите внимание на то, что созданное выделение должно быть активным. Залейте его на новом слое более темным желтым цветом, чем тот, что мы использовали для основной надписи. Авторы остановили спой выбор на цвете R217 G190 B110. Надпись сразу станет похожей на сыр.

Снимите выделение (Ctrl+D).

Остался последний шаг, который добавит надписи большую схожесть с сыром. Запустите кнопкой Add Layer Style (Добавить стиль слоя) в палитре Layers (Слои) слоевой эффект Drop Shadow (Падающая тень). Он нужен нам как одна из составляющих для имитации объема надписи. Использованные настройки показаны на рис. 3.186.

Не закрывая окна Layer Style (Стиль слоя), переключитесь на Bevel and Emboss (Скосы и рельеф). Этот основной инструмент для имитации объема в Photoshop выручит нас и на этот раз. Необходимые настройки смотрите на рис. 3.187.

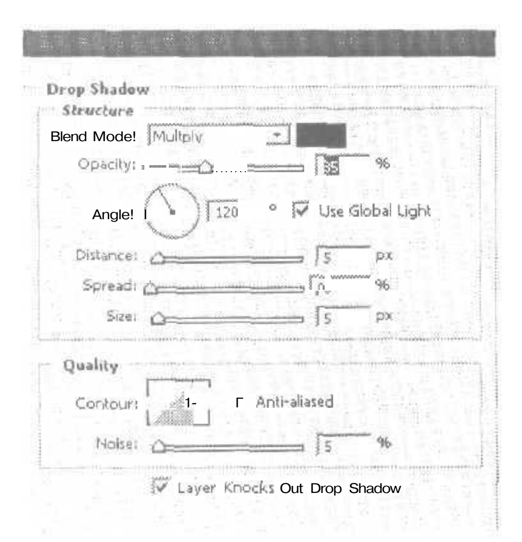


Рис. 3.186. Настройки Drop Shadow (Падающая тень)

Рис. 3.187. Параметры Bevel and Emboss (Скосы и рельеф)

Снова переключитесь, на этот раз на Satin (Атлас). Он нам необходим для того, чтобы изменить цвет поверхности, создав на ней переходы, которые сделают надпись похожей на настоящий сыр. Примененные настройки показаны нарис.3.188.

Объедините слои (Ctrl+E). Можно немного улучшить изображение, поработав ластиком (Eraser), чтобы некоторые отверстия стали сквозными. Авторы именно так и поступили. Наше итоговое изображение показано на рис. 3.189 (см. рис. 25 цветной вкладки).

Satin
Structure
Blend Mode: Screen
Opacity: 34 %
Angle: 19 °
Distance: 20 px
Size: 21 px
Contour: Anti-aliased
Invert

Рис. 3.188. Название рисунка

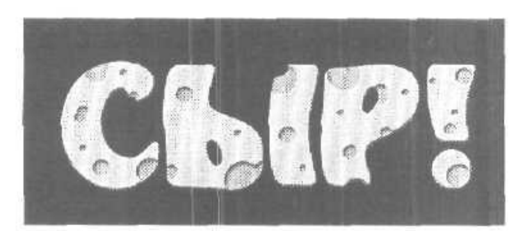


Рис. 3.189. Итоговое изображение

3.25. Текст «высокого напряжения»

В этом примере мы попробуем создать корону электрических разрядов. Залог реализации этого эффекта — совместное использование фильтров Wind (Ветер) и Polar Coordinates (Полярные координаты). Авторы рекомендуют обратить внимание на использование последнего — это наиболее простой и быстрый способ получения очень сложных форм, которые нереализуемы другими средствами.

Создайте новое изображение в цветовом режиме RGB. Оно должно быть крупное — авторы рекомендуют работать с изображением размером не менее 1000x500 пикселов, иначе разряды не получатся. Сразу сделайте фон черным.

Напишем любое слово любой гарнитурой. Оно также должно быть достаточно крупным (рис. 3..190),



Рис. 3.190. Созданная надпись

Продублируйте слой с надписью (Layer ▸ Duplicate Layer (Слой ▸ Дублировать слой)). Мы будем работать именно с копией, основной слой пока скройте, отключив пиктограмму в виде глаза напротив слоя в палитре Layers (Слои).

Слейте дубликат надписи и фон (Ctrl+E).

Теперь необходимо запустить фильтр Wind: Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер). Примените его с настройками, показанными на рис. 3.191.

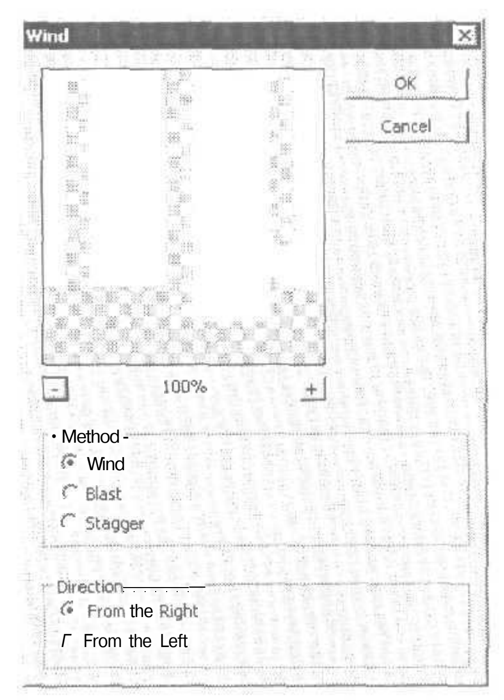


Рис. 3.191. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

Эффект окажется почти незаметным, так как мы работаем с большим изображением. Повторите применение фильтра еще два-три раза (для этого достаточно нажать сочетание клавиш Ctrl+F) соответствующее количество раз.

Повторите все действия с фильтром Wind (Ветер), изменив направление его действия на левое (From the left). После этого перевернем изображение на 90°: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90° CW (Изображение ▸ Поворот холста ▸ 90° п. ч. с). Снова применим фильтр Wind (Ветер) несколько раз для каждого направления.

Поверните изображение обратно: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90° CCW (Изображение ▸ Поворот холста ▸ 90° пр. ч. с). Затем примените фильтр Ripple (Рябь) с указанными на рис. 3.192 настройками.

Этот фильтр придаст будущим разрядом небольшое дрожание, усиливающее их эффектность. Работа после выполнения этого шага показана на рис. 3.193.

Переходим ко второй части примера. Запустите фильтр Polar Coordinates (Полярные координаты) и выполните его в режиме Rectangular to polar (Прямоугольные в полярные) (рис. 3.194). Как, наверное, уже поняли читатели с техническим образованием, этот фильтр меняет систему координат для изображения с привычной нам декартовой на полярную и наоборот, соответственно,

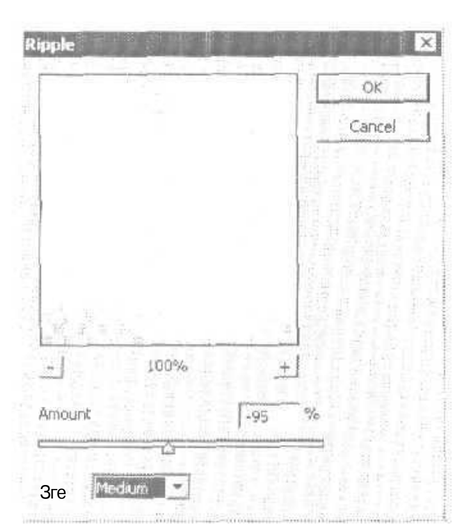


Рис. 2.192. Настройки фильтра Ripple (Рябь)

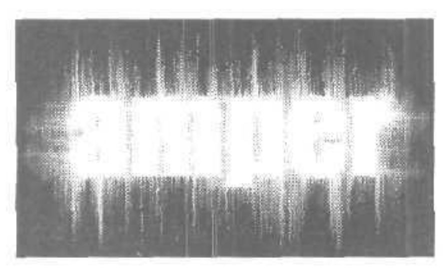


Рис. 3.193. Изображение после применения фильтра Ripple (Рябь)

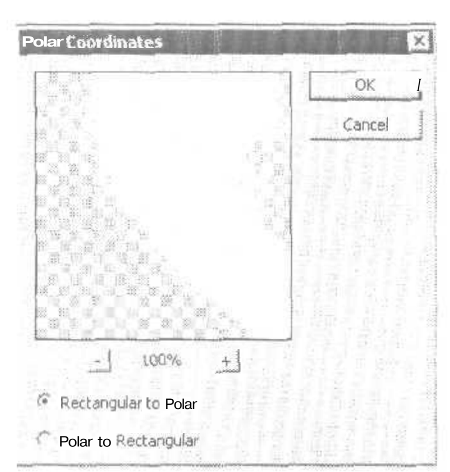


Рис. 3.194. Параметры фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

Повторите для полярных координат все манипуляции с фильтрами Wind (Ветер) и Ripple (Рябь), которые были применены ранее для декартовых. После этого верните изображение в более привычный вид, выполнив фильтр Polar Coordinates

(Полярные координаты) в режиме Polar to Rectangular (Полярные в прямоугольные). То, что должно получиться на этом этапе, показано на рис. 3.195.

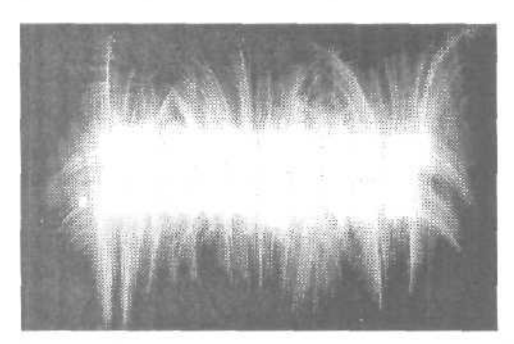


Рис. 3.195. Изображение после возврата в обычные координаты

Окрасим изображение. Для этого, как уже многие догадались, авторы будут использовать инструмент Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) (Ctrl+U). В качестве цвета мы выбрали голубой. Настройки для придания надписи этого оттенка показаны па рис. 3.19G

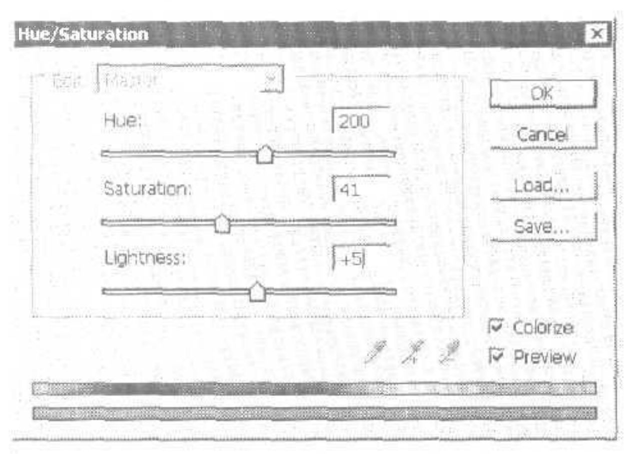


Рис. 3.196. Настройки Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

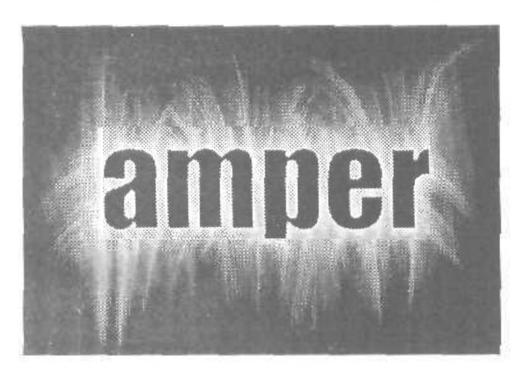


Рис. 3.197. Итоговое изображение

Осталась последняя, третья часть работы. Сейчас нам и понадобится слой с надписью, который мы спрятали в самом начале. Снова сделайте его видимым. Удерживая клавишу Ctrl, щелкните левой кнопкой мыши по этому слою в палитре Layers (Слои). Появится выделение, в точности повторяющее надпись. После этого сам слой с надписью нужно удалить.

Залейте выделение белым цветом, используя команду Fill: Edit ▸ Fill (Правка ▸ Залить). Затем нужно сузить выделение на два пиксела: Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сузить). Полученное выделение залейте черным цветом.

Эффект выполнен. Готовое изображение показано на рис. 3.197 (см. рис. 26 цветной вкладки).

Глава 4

Текстуры

4.1. Дерево

Как показывает опыт, эта текстура часто используется на практике, например при создании рамок под фотографии или фона для веб-страницы.

Впрочем, можно воспользоваться готовой текстурой из стандартного набора Photoshop или дополнительным модулем Eye Candy 4.0. Но бывает так, что этой помощи нет. Тогда и приходится рисовать руками, однако это совсем не трудно, в чем вы сейчас убедитесь.

Прежде всего создайте файл в цветовой системе RGB. Изображение не стоит делать слишком большим, так как это отрицательно скажется на результате работы. Идеальный размер — 300x300 пикселов.

Залейте заготовку, используя инструмент Paint Bucket (Заливка). Выбирайте цвет заготовки исходя из того, какое дерево вам необходимо получить в конце работы. Если это дуб, то подойдут коричневые оттенки, если сосна — светло-желтые, если вишня — красные.

После того как вы определились с цветом и залили заготовку, необходимо применить фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Параметр Amount (Эффект) лучше всего определить на глаз, так как его значение определяется исключительно выбранным цветом и размером изображения, но рекомендуем использовать значения 50-60. Обязательно установите флажок Monochromatic (Монохромный), иначе нужного шума не выйдет. В результате вы должны получить поверхность (рис. 4.1), несколько напоминающую панель из гранитной крошки.

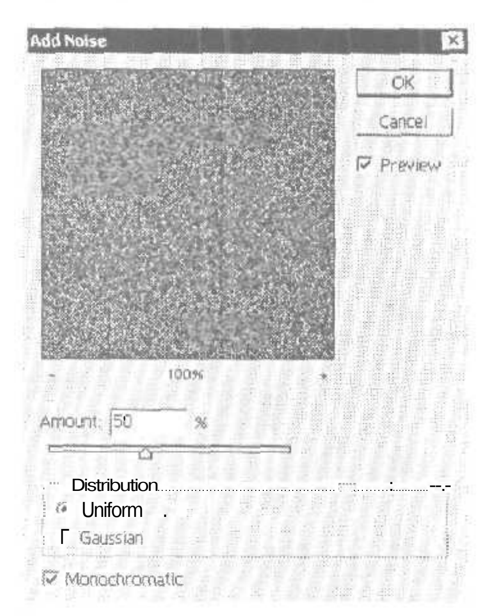


Рис. 4.1. Использование фильтра Add Noise (Добавить шум)

Заготовку текстуры можно считать выполненной. Теперь необходимо превратить эту поверхность в гладкую доску. Первым этапом будет применение фильтра

Motion Blur (Размыть в движении); Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размыть в движении). Обратите внимание на то, что угол (Angle) должен быть равен нулю (рис. 4.2), чтобы полосы прошли горизонтально. Параметр Distance (Расстояние) установите равным ширине изображения.

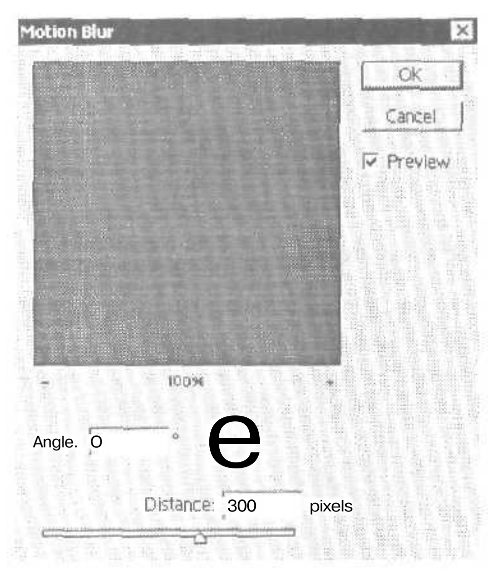


Рис. 4.2. Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

После применения фильтра Motion BLur (Размыть в движении) вы получите полосы, уже напоминающие текстуру дерева. Но все же это сходство не очевидно, так как полосы очень кривые и нечеткие. Исправить это можно весьма интересным способом. Запустите фильтр Offset (Смещение): Filter ▸ Other ▸ Offset (Фильтр ▸ Другие ▸ Смещение). Параметры фильтра показаны на рис. 4.3. В результате применения этого фильтра вы получите изображение, разделенное на две части, одна из которых смещена относительно другой на 75 пикселов (рис. 4.4). Если у вас получилось совсем непохоже, необходимо применить фильтр Offset (Смещение) еще раз, изменив параметры смещения. Зачем все это делалось? Для того, чтобы деревянные полосы стали более ясными и естественными,

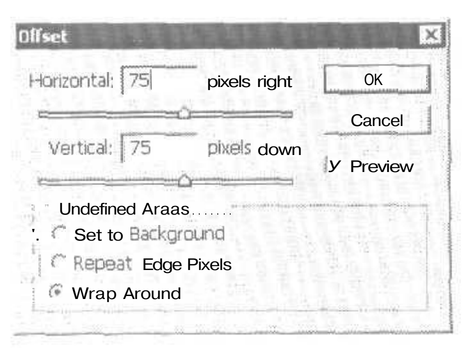


Рис. 4.3. Диалоговое окно фильтра Offset (Смещение)

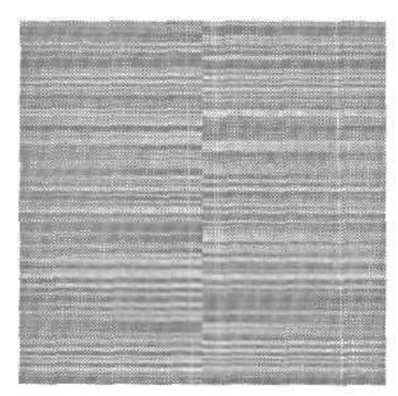


Рис. 4.4. Изображение после применения фильтра Offset (Смещение)

Сейчас необходимо вновь применить фильтр Motion Blur (Размыть в движении). Настройки, скорее всего, подойдут прежние, но лучше не применять его без предварительного просмотра (Preview). Возможно, вам придется увеличить параметр Distance (Расстояние). В итоге получится достаточно правдоподобная деревянная текстура (рис. 4.5).

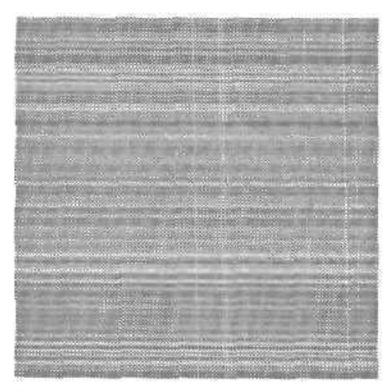


Рис. 4.5. Промежуточный результат

Эту поверхность уже можно использовать на практике. Больше всего она напоминает древесно-стружечную панель. Так что если вы собираетесь использовать полученное изображение в качестве текстуры при создании мебели, например, в 3D Studio Max, то на этом можно остановиться. Для наложения на объекты в трехмерной графике эта текстура подойдет больше, чем конечное изображение,

Сейчас мы будем заниматься приданием текстуре более естественного, природного вида. Для этого необходимо нарисовать места, где раньше были сучки. Выделите небольшую область в середине изображения при помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение). Она должна быть не круглой, а несколько вытянутой горизонтально. Примените фильтр Pinch (Дисторсия): Filter ▸ Distort ▸ Pinch (Фильтр ▸ Деформация ▸ Дисторсия) со значением Amount (Эффект), равным -100 (рис. 4.6).

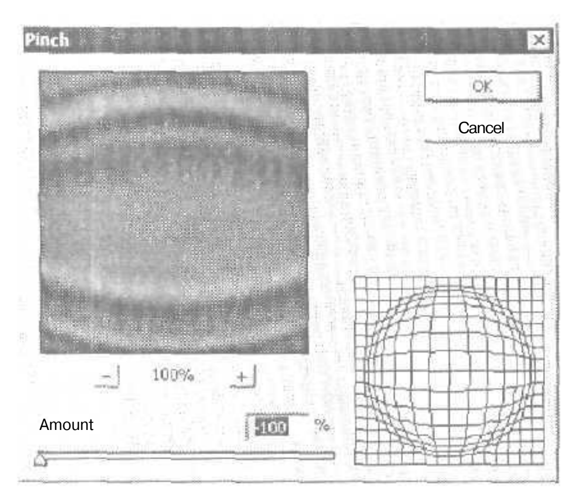


Рис. 4.6. Применение фильтра Pinch (Дисторсия)

Тот же результат дает фильтр Sphérize (Сферизация): Filter ▸ Distort ▸ Spherize (Фильтр ▸ Деформация ▸ Сферизация). Он делает то же самое, что и Pinch (Дисторсия), но некоторым больше нравится.

Далее примените фильтр Twirl (Скручивание): Filter ▸ Distort ▸ Twirl (Фильтр ▸ Деформация ▸ Скручивание). Задайте его параметры на глаз или воспользуйтесь настройками, указанными на рис. 4.7,

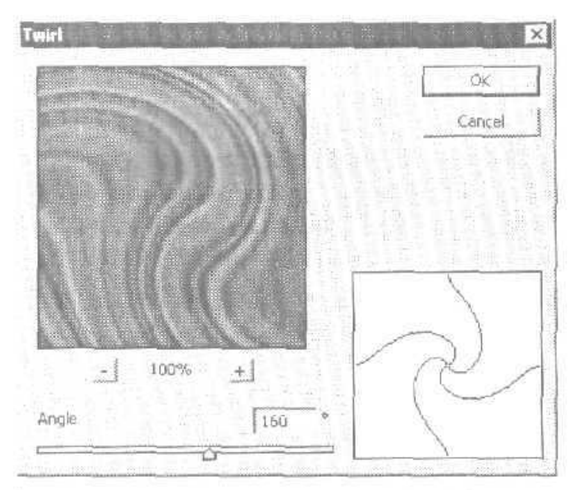


Рис. 4,7. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

Один узелок сделан. Вы можете ограничиться одним, а можете создать множество узелков разных размеров, все зависит от конкретной задачи. Только один совет: чем меньше будет симметрии в размещении, размерах и форме узелков, тем более реалистичной будет ваша работа, Наш результат показан на рис. 27 цветной вкладки.

4.2. Камень

В этом разделе будет рассказано о том, как нарисовать реалистичную текстуру горного камня. Больше всего она будет напоминать участок скалы. Нужно сказать, что данная текстура находит широкое применение — от заливки текстов до использования в пакетах трехмерной графики.

Прежде всего создайте новое изображение (Ctrl+N). Мы будем работать с заготовкой размером 400×400 пикселов в цветовом режиме RGB.

Убедитесь, что у вас установлены основные цвета по умолчанию, то есть передний план черный, а фон белый. Если это не так, нажмите клавишу D.

Применим фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Полученное изображение будем считать исходным (рис. 4.8).

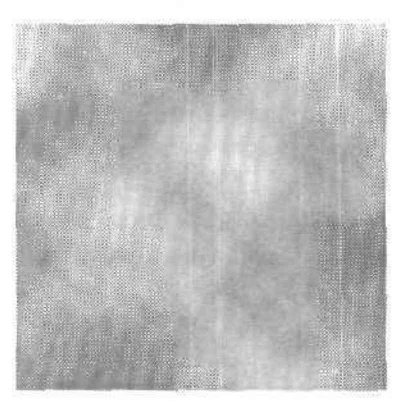


Рис. 4.8, Изображение после использования фильтра Clouds (Облака)

Как это зачастую бывает, фильтр Clouds (Облака) применялся только для того, чтобы создать заготовку для работы с другим фильтром. В данном случае это будет фильтр Bas Relief (Рельеф): Filter ▸ Sketch ▸ Bas Relief (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Рельеф). Настройки, использованные в данном примере, показаны на рис. 4.9.

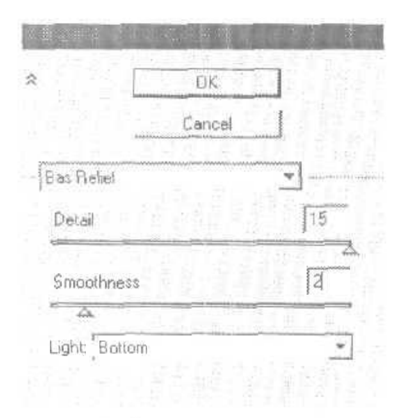


Рис. 4.9. Диалоговое окно фильтра Bas Relief (Рельеф)

Обратите внимание на то, что если параметры Detail (Детали) и Smoothness (Сглаживание) лучше не менять — они настроены практически идеально для любого случая, — то настройка Light Direction (Направление света) применяется исключительно по вкусу. Мы выбрали значение Bottom (Снизу).

Изображение уже похоже на камень (рис. 4.10). Для большей реалистичности необходимо придать текстуре цвет. Для этого используйте команду Color Balance (Цветовой баланс) или Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки).

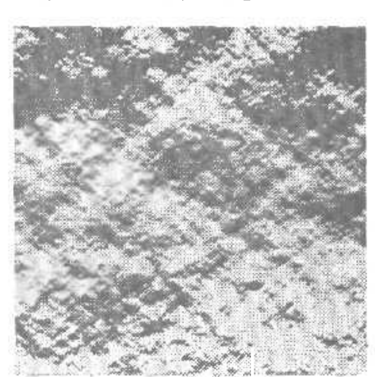


Рис. 4.10. Текстура после применения фильтра Bas Relief (Рельеф)

Мы остановились на Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность). Причина в том, что применение Color Balance (Цветовой баланс) достаточно сложно показать в книге, так как пришлось бы отдельно изображать настройки для светлых участков, средних тонов и теней. Но, в принципе, Color Balance (Цветовой баланс) дает более широкие возможности: например, можно тонко отобразить игру света на неровностях.

Выберите команду меню Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Оттенок/Насыщенность). Использованные настройки показаны па рис. 4.11. Впрочем, эти настройки оптимальны для выбранного нами цвета. А вы, возможно, нуждаетесь в совершенно других оттенках камня. В этом случае двигайте бегунки, на поиск подходящего цвета уходит не более нескольких минут.

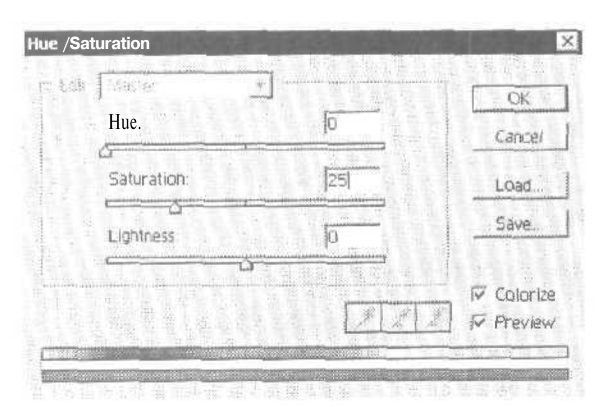


Рис. 4.11. Настройки команды Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность]

Полученная текстура (рис. 4.12) уже очень похожа на скалистую породу. Однако переходы между неровностями слишком мягкие, смазанные. Эту неестественность необходимо исправить.

Для этого применим фильтр UnSharp Mask (Маска резкости): Filter ▸ Sharpen ▸ UnSharp Mask (Фильтр ▸ Резкость ▸ Маска резкости). Этот фильтр значительно повышает контрастность изображения. Настройки показаны на рис. 4.13.

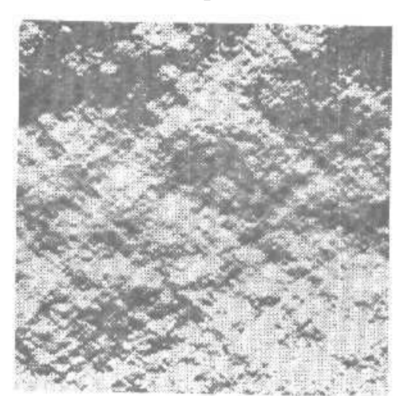


Рис. 4.12. Раскрашенная текстура

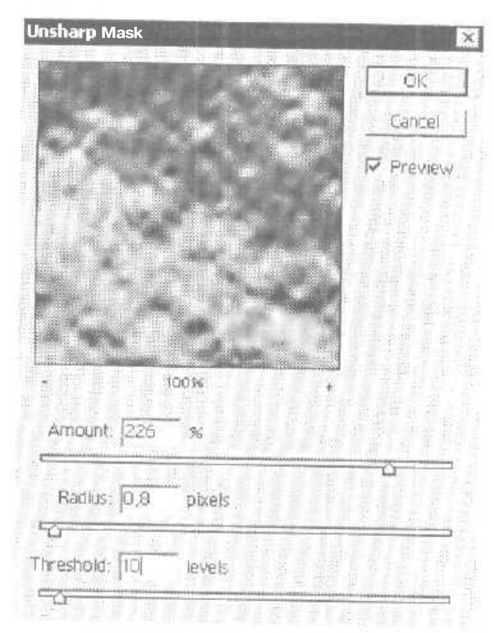


Рис. 4.13. Диалоговое окно фильтра UnSharp Mask (Маска резкости)

Вот и все, текстура камня готова (см. рис. 28 на цветной вкладке). *Вы* можете дополнительно усложнить ее, например применив стиль Texture (Текстура) из стилей слоя, но, как правило, это не нужно и только портит полученный результат.

СОВЕТ

Если вы собираетесь использовать полученную текстуру в пакетах трехмерной графики, особенно при наложении на горы, то лучше ввести некоторое усовершенствование. Создайте новый файл очень больших размеров и залейте (команда Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка)), определив полученную текстуру как образец: Edit ▸ Define Pattern (Редактирование ▸ Определить образец). Его можно будет накладывать и на очень большие объекты.

4.3. Камуфляж

Это достаточно простой, но между тем весьма полезный пример. Созданная текстура может быть использована как заливка для шрифта или как фон для веб-страницы.

Сначала создайте новое изображение. Для данной текстуры очень важен размер изображения. Во-первых, оно должно быть квадратной формы, а во-вторых, его размеры в пикселах должны быть кратны 64. Первое необходимо потому, что позже вам придется вращать изображение на 90°, а затем совмещать его с первоначальным. Второе ограничение необходимо для получения бесшовной текстуры.

После того как вы определились с размером, установите основные цвета, предусмотренные по умолчанию, а именно черный и белый (клавиша D). Далее необходимо воспользоваться фильтром Clouds (Облака), который находится в разделе Render (Освещение). Вид изображения после применения этого фильтра показан па рис. 4.14.

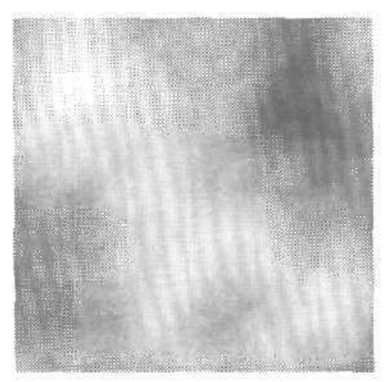


Рис. 4.14. Результат применения фильтра Clouds (Облака)

Теперь нужно слегка размыть полученный результат. Для этого проделайте следующее: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Радиус размытия зависит от размера изображения. Например, для нашего формата 320x320 был установлен радиус, равный 5,2 пиксела (рис. 4.15). Чем больше изображение, тем сильнее его необходимо размывать.

На следующем этапе на основе размытого рисунка необходимо создать изображение, которое будет состоять исключительно из белых и черных пятен (максимально контрастное). Для этого можно воспользоваться таким способом коррекции изображения, как команда Brightness/Contrast (Яркость/Контраст): Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст).

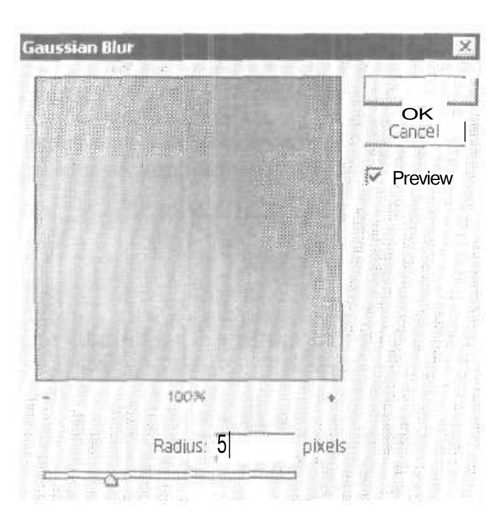


Рис. 4.15. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Контрастность изображения установите па максимально возможную величину, а именно на +100, а яркость подберите таким образом, чтобы белого и черного цветов па вашем **изображении** было примерно одинаковое количество (рис. 4.16). Результат представлен на рис. 4.17.

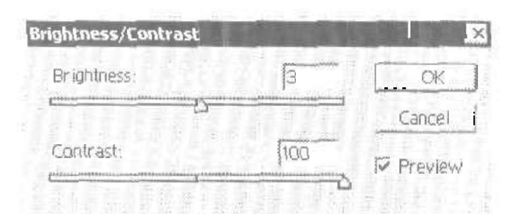


Рис. 4.16. Параметры команды Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)



Рис. 4.17. Изображение после коррекции яркости

Слегка смягчите переход между цветами при помощи фильтра More Blur (Размытие+) из серии Blur (Размытие): Filter ▸ Blur ▸ More Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие+).

Выделите все изображение при помощи сочетания клавиш Ctrl+A либо командой Select ▸ ALL (Выделение ▸ Выделить псе). Скопируйте выделенную область в буфер обмена: Ctrl+C либо Edit ▸ Copy (Редактирование ▸ Копировать).

Выполните вставку скопированного изображения при помощи сочетания клавиш Ctrl+V либо команды Edit ▸ Paste (Редактирование ▸ Вставить). Оно автоматически будет вставлено па новый слой.

Поверните только что созданный слой на 90° в любом направлении: Edit ▸ Transform ▸ Rotate 90 CW (Редактирование ▸ Преобразовать ▸ Поворот на 90 градусов по часовой стрелке).

Щелкните правой кнопкой мыши в палитре Layers (Слои) по второму слою и выберите Blending Options (Параметры наложения). В открывшемся окне измените значение параметра Blending Mode (Режим наложения) на Multiply (Умножение), а Opacity (Непрозрачность) — на 70 %. После этого изображение будет выглядеть так, как показано на рис. 4.18.

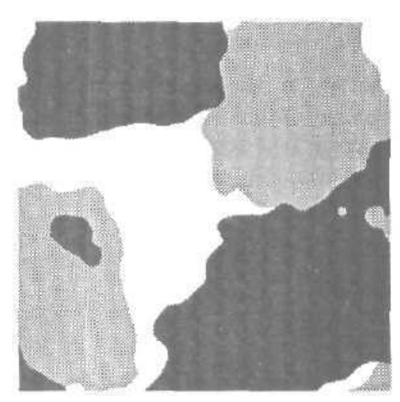


Рис. 4.18. Черно-белая текстура

Прежде чем сделать изображение цветным, необходимо склеить слои. Для того чтобы склеить активный слой с нижним, нажмите сочетание клавиш Ctrl+E либо выберите команду Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим).

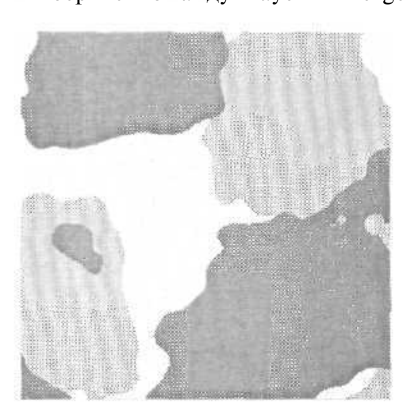


Рис. 4.19. Итоговое изображение

И наконец, сделаем изображение цветным. Наиболее простое и целесообразное решение данной задачи следующее. При помощи инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) выделите поочередно черные, серые и белые пятна, заливая выделенные области темно-зеленым, салатным и светло-зеленым цветами соответственно. Такой способ действия возможен потому, что в вашем изображении присутствуют только 3 цвета. Конечное изображение представлено на рис. 4.19 (см. рис. 29 цветной вкладки).

4.4. Песчаник

В этом разделе будет описан процесс создания текстуры песчаника. Это не самый красивый эффект, но зато он отлично демонстрирует то, что можно сделать меньше чем за две минуты из пустого изображения.

Прежде всего открываем новое изображение (Ctrl+N) и заливаем его, используя инструмент Paint Bucket (Заливка). Цвет можно выбрать любой, но для достижения правдоподобия следует взять красные или желтые оттенки.

Как вы, наверное, обратили внимание, второе действие в большинстве эффектов — это добавление шума или «облаков». Делается это для того, чтобы расширить цветовую гамму изображения случайным образом, что идеально подходит для создания текстур. Данная глава не стала исключением — воспользуемся фильтром Add Noise (Добавить шум).

Запустите этот фильтр: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Примените его с параметрами, указанными на рис, 4.20,

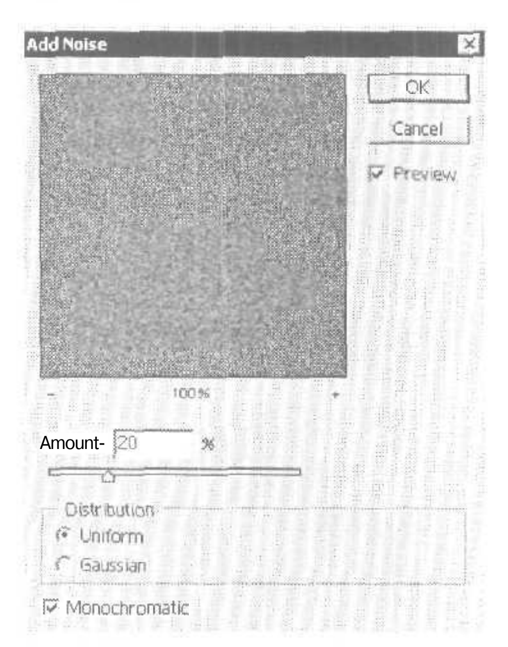


Рис. 4.20. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Размоем получившееся изображение. В данной ситуации для этих целей лучше всего использовать фильтр Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Настройки показаны на рис. 4.21.

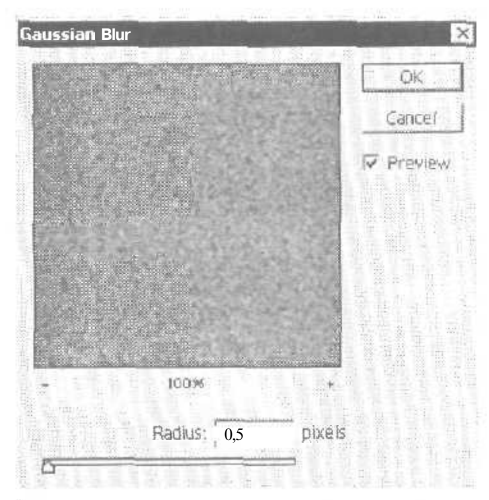


Рис. 4.21. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

В результате мы получим текстуру, которая больше всего напоминает янтарь. После небольшой доработки ее действительно можно использовать в качестве янтаря.

Применим к текстуре фильтр Ocean Ripple (Океанские волны), чтобы создать небольшие закрученности на поверхности: Filter ▸ Distort ▸ Ocean Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Океанские волны). Примените данный фильтр с настройками, указанными на рис. 4.22.

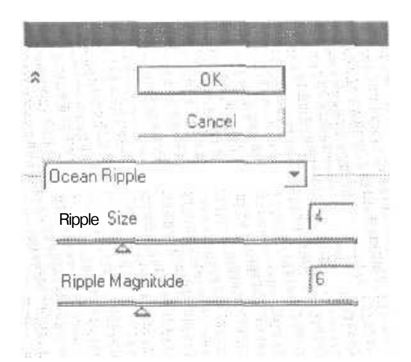


Рис. 4.22. Настройки фильтра Ocean Ripple (Океанские волны]

Теперь нужно применить фильтр Crystallize (Кристаллизация), чтобы создать основу для следующего, ключевого в этом примере фильтра. Выполним кристаллизацию: Filter ▸ Pixelate ▸ Crystallize (Фильтр ▸ Оформление ▸ Кристаллизация). Единственный в этом фильтре параметр Cell Size (Размер ячейки) задайте небольшим, примерно 6-10, в зависимости от размера изображения (рис. 4.23).

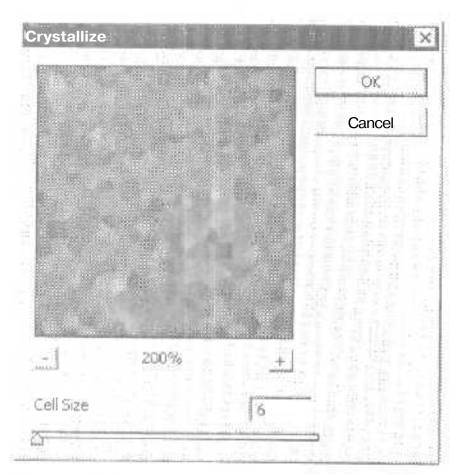


Рис. 4.23. Использование фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Наступил главный момент всей работы. Мы будем превращать текстуру в натуральный песчаник. В этом поможет фильтр Craquelure (Кракелюры): Filter ▸ Texture ▸ Craquelure (Фильтр ▸ Текстура ▸ Кракелюры). Настройки для него показаны на рис. 4.24.

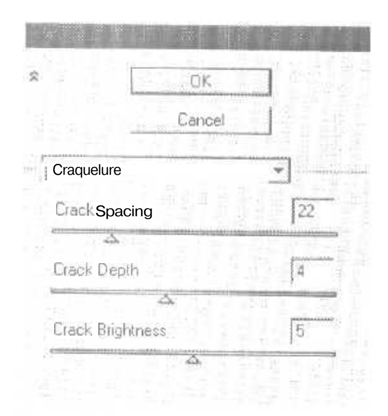


Рис. 4.24. Диалоговое окно фильтра Craquelure (Кракелюры)

Можно применить этот фильтр неоднократно, особенно в том случае, если после первого раза текстура получилась невыразительная. Итоговая текстура показана па рис. 30 цветной вкладки.

4.5. Вода

4.5.1. Вариант 1

Создание текстуры воды — очень непростая задача для двумерной графики, даже в таком мощном пакете, как Photoshop 7.О. Можно даже утверждать, что добиться большой реалистичности тут невозможно. Однако представленный в этом

разделе пример является достаточно удачным. Даже написанные создателями программы Photoshop примеры текстуры воды выглядят более примитивно.

Создайте новое изображение произвольных размеров в цветовой модели RGB. Единственное условие — лучше, если оно будет квадратным.

Обратите внимание на то, чтобы использовались цветовые параметры, установленные по умолчанию, то есть цвет переднего плана (Foreground Color) был черным, а цвет заднего плана (Background Color) — белым. Если это не так, то нажмите клавишу D.

Примените фильтр Clouds (Облака): Filter > Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Обработаем получившееся изображение при помощи фильтра Chrome (Хром): Filter ▸ Sketch ▸ Chrome (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Хром). Настройки видны на рис. 4.25.

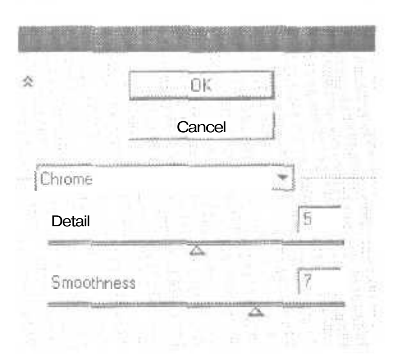


Рис. 4.25. Применение фильтра Chrome (Хром)

После использования фильтра Chrome (Хром) мы получим текстуру, уже достаточно похожую на воду (рис. 4.26). Но она черно-белая. Внимательный читатель может задать законный вопрос: почему мы не сделали исходный цвет облаков (напомним, что они составляются из цветов заднего и переднего плана, в нашем случае черного и белого) синим, ведь тогда бы уже сейчас мы имели цветную текстуру? Дело в том, что фильтр Chrome (Хром) превращает все цвета в градации серого, и поэтому применение цвета на том этапе не имело смысла.



Рис. 4.26. Изображение после применения фильтра Chrome (Хром)

Сделаем воду цветной. Для этого есть несколько способов, из которых два основных — команды Color Balance (Цветовой баланс) и Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность). Мы воспользуемся первым.

Запустите команду Color Balance: Image ▸ Adjustments ▸ Color Balance (Изображение ▸ Настройки ▸ Цветовой баланс). В открывшемся диалоговом окне вы можете установить любой цвет для теней (Shadows), средних тонов (Midtones) и светлых участков (Highlights). Если сбросить флажок Preserve Luminosity (Сохранять яркость) и отрегулировать параметры для всех трех составляющих, то можно добиться реалистичного результата уже сейчас. Но мы хотим получить текстуру с водоворотом, поэтому поступим иначе. Отредактируйте настройки только для средних тонов (Midtones) так, как указано на рис. 4.27. Впрочем, это вовсе не обязательные параметры — вы можете настроить их на свой вкус.

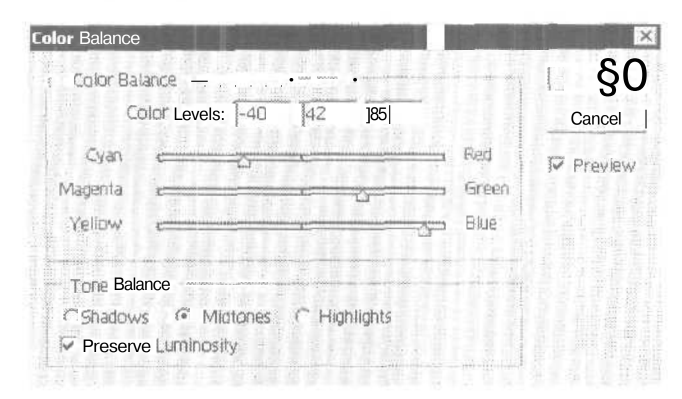


Рис. 4.27. Использование команды Color Balance (Цветовой баланс)

На этом первая часть работы закончена. Мы создали нижний слой будущей воды. Пришло время взяться за верхний.

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Во всем остальном, вплоть до придания текстуре цвета, технология будет идентична процессу создания нижнего слоя.

Но окрашивать второй слой мы будем иначе. На этот раз мы применим команду Hue/Saturation: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность). Примените ее с параметрами, указанными на рис. 4.28.

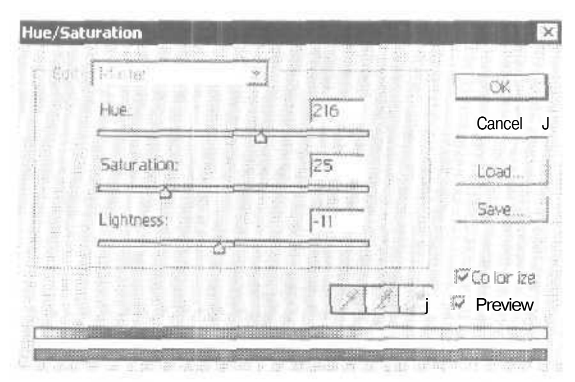


Рис. 4.28. Параметры команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

После этого вы получите слой, почти не отличающийся от первого, только значительно темнее. Зачем мы создавали его? Для придания изображению глубины. Но необходим еще один штрих.

Щелкните правой кнопкой мыши по второму слою и выберите в открывшемся контекстном меню команду Blending Options (Параметры наложения). В раскрывшемся диалоговом окне вам необходимо изменить только один параметр — Opacity (Непрозрачность). Уменьшите его до 40 %. Результат вы видите на рис. 4.29.

Текстура воды готова. Мы несколько усложним ее — добавим водоворот. Перейдем на первый слой. Запустим фильтр Twirl (Скручивание): Filter ▸ Distort ▸ Twirl (Фильтр ▸ Деформация ▸ Скручивание). Используйте этот фильтр с параметрами, указанными на рис. 4.30.

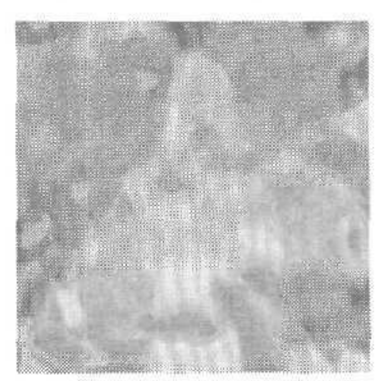


Рис. 4.29. Второй слой после изменения прозрачности

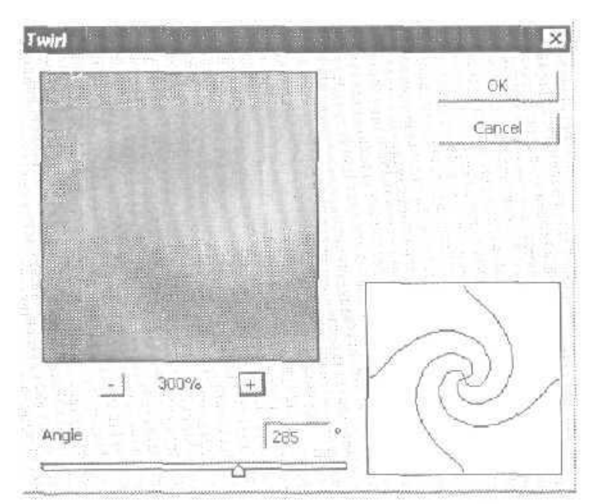


Рис. 4.30. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

На этом работу можно считать законченной. Полученная текстура (см. рис. 31 цветной вкладки) отлично смотрится при наложении на трехмерные объекты, да и сама по себе тоже. Вы можете ее усложнить, используя слоевые эффекты.

4.5.2. Вариант 2

В этом разделе будет описан упрощенный способ создания текстуры воды на реализацию которого уходит всего несколько минут. Он, несомненно, уступает по качеству результата первому варианту, поэтому им лучше пользоваться только тогда, когда вы ограничены во времени.

Создайте новое изображение небольших размеров в цветовой системе RGB Лучше, если оно будет квадратным. Назначьте цветом переднего плана (Foreground Color) голубой, а цветом заднего плана (Background Color) темно-синий.

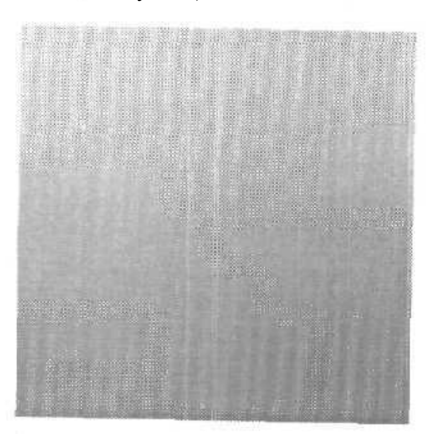


Рис. 4.31. Исходное изображение

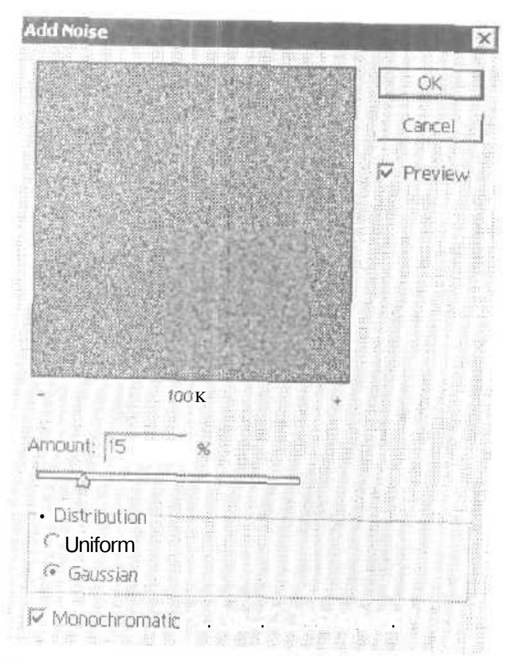


Рис. 4.32. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Возьмите инструмент Gradient (Градиент) в режиме линейного градиента (Linear) и залейте заготовку в вертикальном направлении. Добавьте шум: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Настройки данного фильтра видны на рис. 4.32.

Размоем получившуюся картинку. Для этого лучше всего воспользоваться фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) (рис. 4.33).

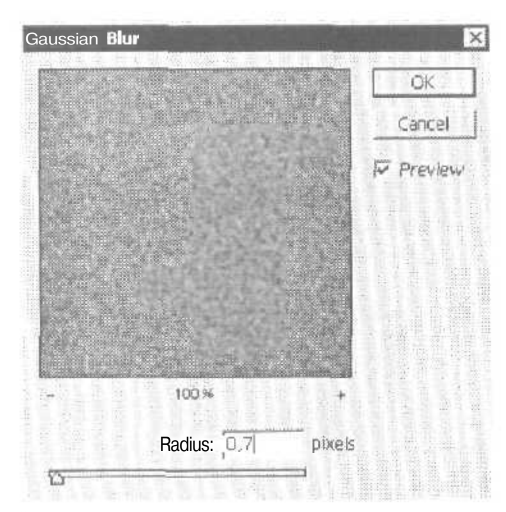


Рис. 4.33. Настройки фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Создадим заготовку для будущих волн: Filter ▸ Distort ▸ Ocean Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Океанские волны). Настройки фильтра Ocean Ripple (Океанские волны) показаны на рис. 4.34,

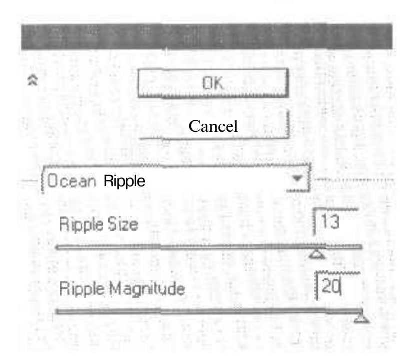


Рис. 4.34. Параметры фильтра Ocean Ripple (Океанские волны)

Слегка закрутим воду: Filter ▸ Distort ▸ Twirl (Фильтр ▸ Деформация ▸ Скручивание). Настройки применяемого фильтра видны на рис. 4.35.

Перемешаем волны и водоворот: Filter ▸ Distort ▸ Zigzag (Фильтр ▸ Деформация ▸ Зигзаг). Примененные нами параметры показаны на рис. 4.36.

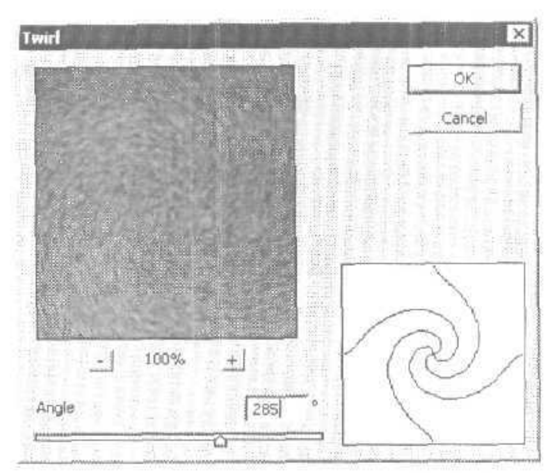


Рис. 4.35. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

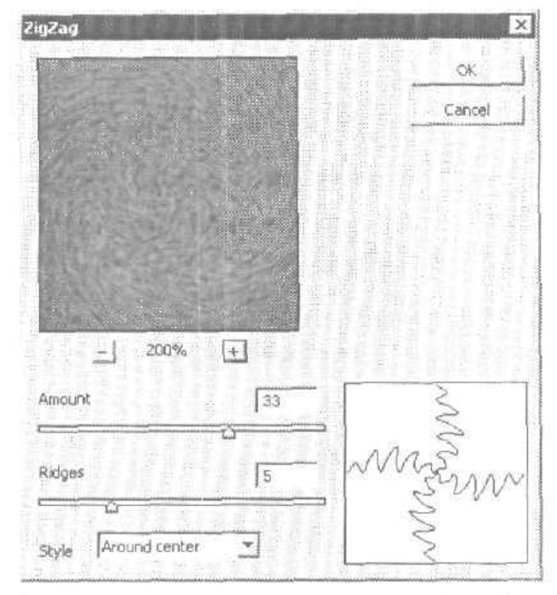


Рис. 4.36. Настройки **фильтра ZigZag** (Зигзаг]

Подведем последние штрихи при помощи фильтра Ripple (Рябь): Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рябь). Использованные настройки видны на рис. 4.37. Текстура готова (см. рис. 32 на цветной вкладке).

4.6. Металл

Создайте новый файл произвольных размеров и цветовой модели. Если вы намерены нарисовать простую металлическую поверхность, то можете работать в режиме Grayscale (Полутоновое), если же хотите потом добавить заклепки, ржавчину

или любые другие дополнительные элементы, то советуем сразу выбрать режим RGB, CMYK или Lab.

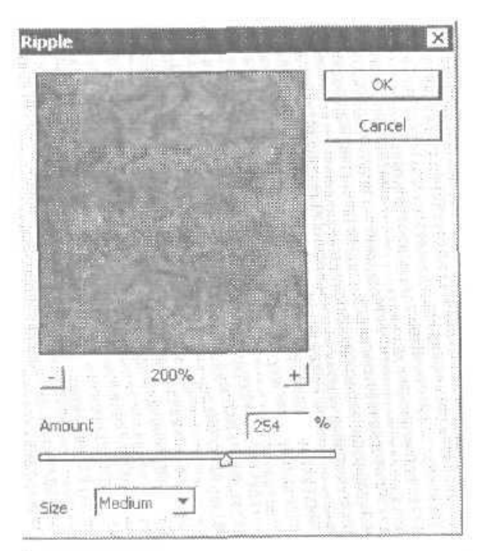


Рис. 4.37. Настройки фильтра Ripple (Рябь)

Установите основные цвета по умолчанию (клавиша D). Выберите инструмент Gradient (Градиент) и установите переход от цвета переднего плана к цвету фона (Foreground to Background). Залейте фон на изображении примерно так, как показано на рис. 4.38.

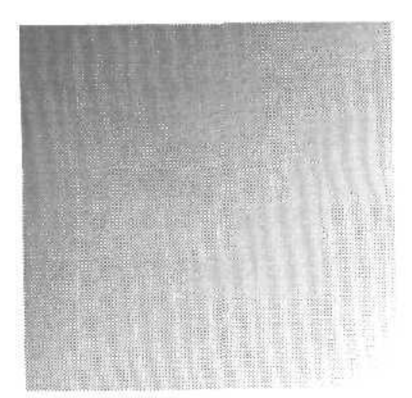


Рис. 4.38. Основа металлической поверхности

Так как металл имеет негладкую поверхность, то для того, чтобы придать ей шероховатость, воспользуйтесь фильтром Add Noise (Добавить шум) из раздела Noise (Шум). Параметр Amount (Эффект) установите достаточно большим (рис. 4.39), так как позже мы немного смягчим действие этого фильтра. Чтобы не возникло проблем с появлением новых цветов, необходимо установить флажок Monochromatic (Монохромный). В этом случае изображение будет состоять из оттенков серого.

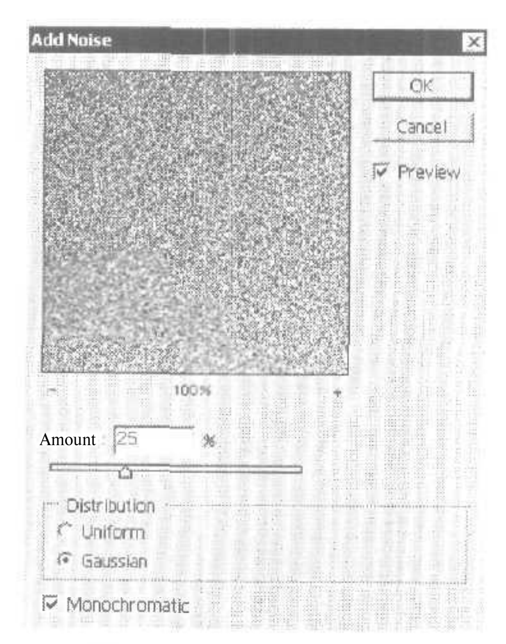


Рис. 4.39. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Слегка смягчите переход между пикселами при помощи фильтра Motion Blur (Размыть в движении). Рисунок 4.40 иллюстрирует диалоговое окно данного фильтра и получившееся изображение. Установите угол воздействия так, чтобы размытие происходило под углом к горизонту. Мы рекомендуем выбрать угол равным 30-60°. Сила выбирается произвольно, только следите за тем, чтобы эффект шума не пропал.

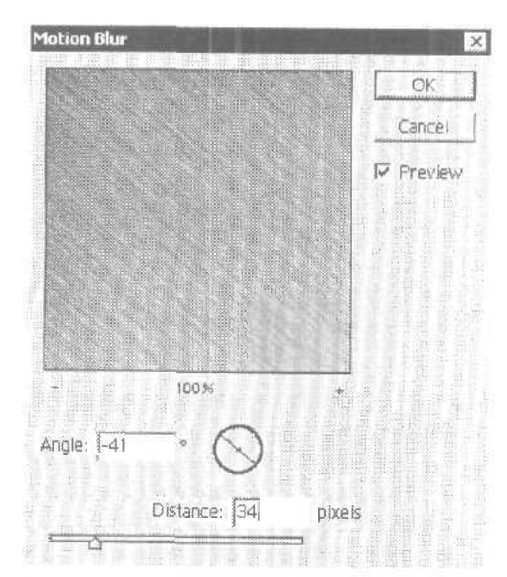


Рис. 4.40. Настройки фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

Сейчас необходимо получить картину склеенных металлических листов. Мы рекомендуем выполнять это на новом слое. Это упростит работу, к тому же если понадобится что-то исправить, то корректирование не коснется основы изображения. Возьмите инструмент Brush (Кисть). Выберите кисть небольшого радиуса и задайте силу нажима 100 %. Проводите вертикальные и горизонтальные линии, пересекающиеся друг с другом, примерно так, как это показано на рис. 4.41. Для того чтобы линии имели строго вертикальное или горизонтальное направление, необходимо использовать кисть при нажатой клавише Shift.

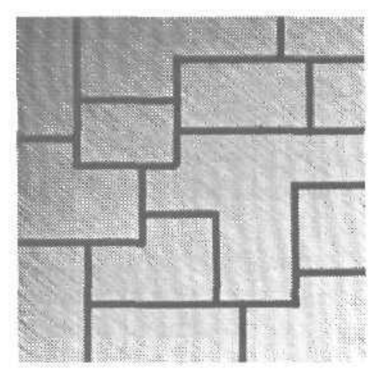


Рис. 4.41. Стыки между листами

Придать объем полученным швам можно несколькими способами. Например, можно воспользоваться слоевыми эффектами и добавить тень (Drop Shadow (Внешняя тень)). Мы предлагаем сделать это несколько иначе.

Продублируйте слой со швами. Убедившись, что только что созданный слой активен, примените к изображению фильтр Offset (Смещение) из раздела Other (Другие). Диалоговое окно данного фильтра представлено на рис. 4.42.

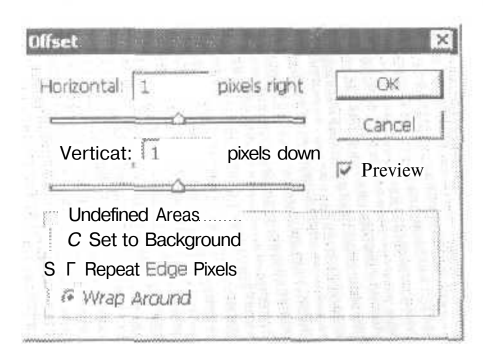


Рис. 4.42. Настройки фильтра Offset (Смещение)

Щелкните по новому слою при нажатой клавише Ctrl. Выделенными окажутся все объекты, расположенные на активном слое. Если вы хотите получить тонкие швы, то нужно уменьшить выделение при помощи следующей команды: Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сжать). Сделайте цвет переднего плана светлым, почти белым, и залейте выделенную область. В результате изображение должно стать похожим на то, что показано на рис. 4.43.

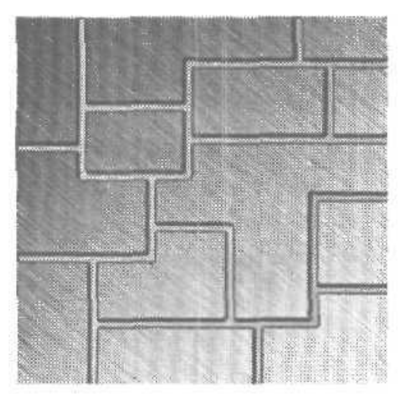


Рис. 4.43. Соединение листов

Осталось проделать «косметический ремонт» металлической поверхности. Проводить его советуем на новом слое.

Возьмите инструмент Brush (Кисть), цвет переднего плана установите черным и нанесите несколько мазков на новом слое. Затем поменяйте цвет на бурый, похожий на ржавый, и добавьте еще несколько пятен. Если пятна ржавчины получились слишком грубыми, то поможет уменьшение прозрачности слоя.

Данная текстура смотрится намного лучше, если склеить все слои (Ctrl+E) и применить освещение: Filter ▶ Render ▶ Lighting Effect (Фильтр ▶ Освещение ▶ Эффекты света). Диалоговое окно данного фильтра и примененные нами настройки изображены на рис. 4.44.

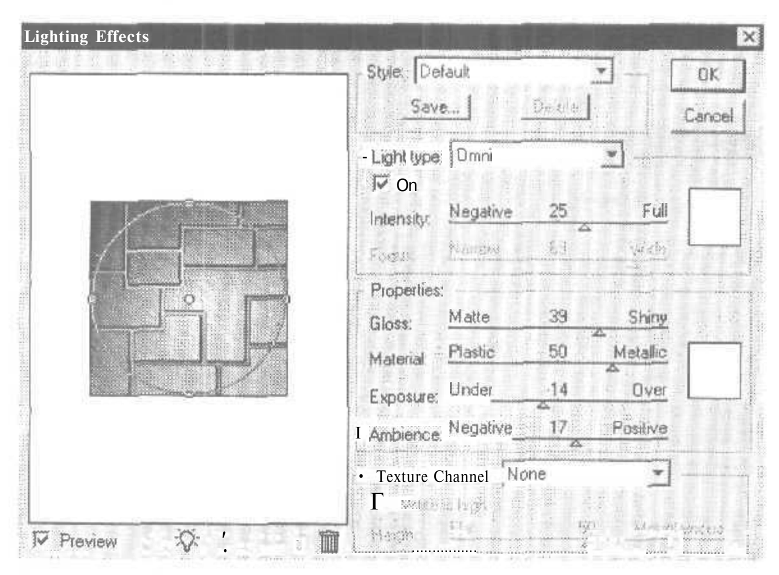


Рис. 4.44. Параметры фильтра Lighting Effect (Эффекты света)

В результате изображение должно стать похожим на то, которое получилось у нас (см. рис. 33 на цветной вкладке). При желании вы можете добавить несколько

заклепок, болтов, трубы. Как их можно сделать, вы узнаете в главе 7, посвященной имитации трехмерной графики.

4.7. Мозаичная поверхность

Этот эффект является одним из самых красивых и легко выполнимых. Мы приведем два варианта, сильно отличающихся друг от друга по внешнему виду.

4.7.1. Вариант 1

Прежде всего подберите фотографию для работы. Дело в том, что этот эффект лучше смотрится именно с готовыми изображениями фотографического качества (Оригинал рисунка см. на компакт-диске Illustrations\Ch04\4_45.tif).

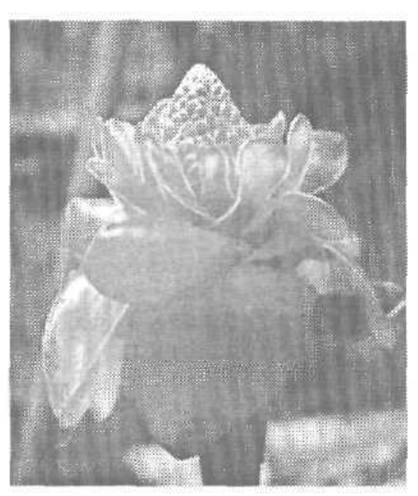


Рис. 4.45. Исходное изображение

Теперь воспользуемся средствами Photoshop, позволяющими значительно упростить и ускорить работу. Создатели Photoshop предусмотрительно положили несколько карт текстур в папку программы, среди них есть и карта мозаичной поверхности.

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Залейте его, используя инструмент Paint Bucket (Заливка), белой краской. Это необходимо, так как следующий фильтр не работает с прозрачными слоями,

Примените фильтр Texture Fill (Заливка текстурой): Filter ▸ Render ▸ Texture Fill (Фильтр V Освещение ▸ Заливка текстурой). В открывшемся диалоговом окне следует выбрать файл карты. По сути, картой может быть любое изображение в формате PSD. Выберите файл Photoshop\Presets\Textures\Puzzle.psd. В результате вы получите то, что показано на рис. 4.46.

Осталось совместить два слоя. Для этого щелкните правой кнопкой мыши в палитре Layers (Слои) по слою с текстурой и в открывшемся контекстном меню выберите Blending Options (Параметры наложения).

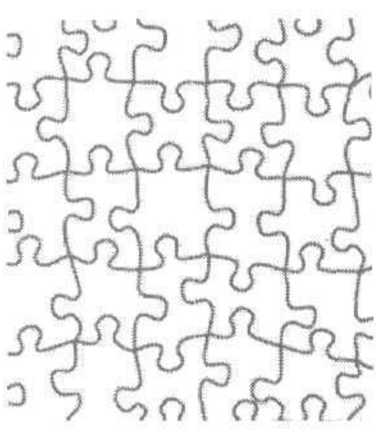


Рис. 4.46. Заливка мозаичной текстурой

В окне Blending Options нас интересуют только две настройки. Blend Mode (Режим наложения) необходимо установить на Multiply (Умножение), а Opacity (Непрозрачность) уменьшить до 70 %.

Вот и все. Результат — рис. 4.47.

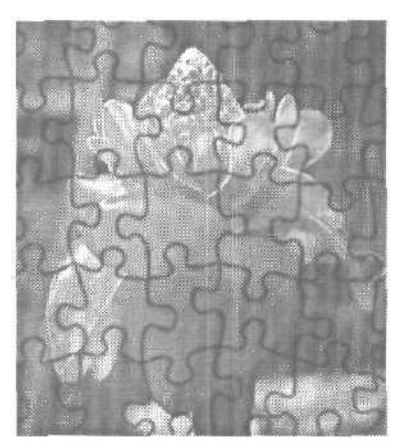


Рис. 4.47. Итоговое изображение

СОВЕТ

В свойствах смешения пикселов (Blending Options) скрывается огромное количество возможностей. Поэкспериментируйте и попробуйте применить не только Multiply (Умножение), но и другие режимы. Результат вас не разочарует.

4.7.2. Вариант 2

Этот способ значительно интереснее визуально и гораздо проще делается. Однако в отличие от предыдущего, который позволяет реализовать уникальные эффекты, он выглядит достаточно стандартно.

Итак, весь трюк основан на знании фильтра Texturizer (Текстуризатор) и на том, что в папке программы есть готовые карты текстур.

Запустите этот фильтр: Filter ▸ Texture ▸ Texturizer (Фильтр ▸ Текстура ▸ Текстуризатор). В списке Texture (Текстура) (рис. 4,48) выберите Load Texture (Загрузить текстуру) и укажите файл Photoshop\Presets\Textures\Puzzle.psd.

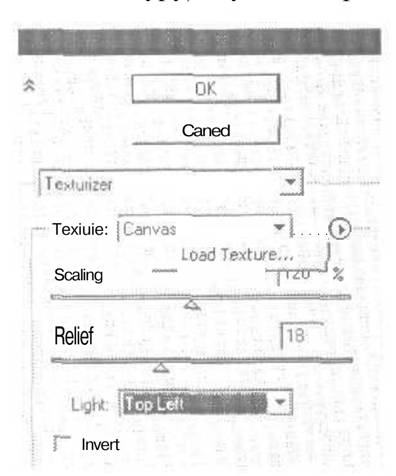


Рис. 4.48. Диалоговое окно фильтра Texturizer (Текстуризатор)

При помощи параметра Scaling (Масштаб) подберите необходимый размер ячеек, а при помощи Relief (Рельеф) — глубину соединений.

Мы не случайно целиком описали процесс, и не сказали, что есть готовый макрос. Дело в том, что макрос вы можете применить только с записанными настройками, в результате чего текстура зачастую не смотрится, особенно на больших изображениях. А при использовании описанного метода вы сами подбираете настройки и тем самым добиваетесь идеального результата. Итоговое изображение показано на рис. 34 цветной вкладки.

4,8. Кирпичи

В этом разделе будет рассказано, как создать кирпичную стену. Сразу скажем, что если вас не интересует сам процесс работы и вы готовы удовольствоваться не очень хорошим результатом, но при этом сэкономить время, то в Photoshop CS есть готовый макрос. Однако в таком случае вы будете ограничены в настройках.

Итак, прежде всего создайте новое изображение произвольного размера. Залейте его, используя инструмент Paint Bucket (Заливка), подходящим цветом. Обратите внимание на то, что в данном примере кирпичи лучше делать красные, а не белые.

Теперь необходимо создать на этом изображении новый слой. Для этого достаточно щелкнуть на кнопке в виде листка бумаги в палитре Layer (Слой) либо нажать сочетание клавиш Ctrl+Shift+N. Этот слой послужит нам заготовкой для передачи шероховатости. Залейте его белым цветом.

Пришло время воспользоваться фильтром. В нашем случае это будет Texturizer (Текстуризатор): Filter ▸ Texture ▸ Texturizer (Фильтр ▸ Текстура ▸ Текстуризатор).

В этом фильтре есть несколько готовых текстур, из которых предстоит выбирать. Воспользоваться сразу текстурой Brick (Кирпич) мы не советуем. Во-первых, ваши возможности будут сильно ограничены и ваша кирпичная кладка не будет отличаться от любой другой, созданной в Photoshop. Во-вторых, если ваше изображение достаточно большого размера (как в данном примере), то кирпичи получатся очень маленькими. Поэтому используйте текстуру Sandstone (Песчаник) с приведенными на рис. 4.49 настройками,

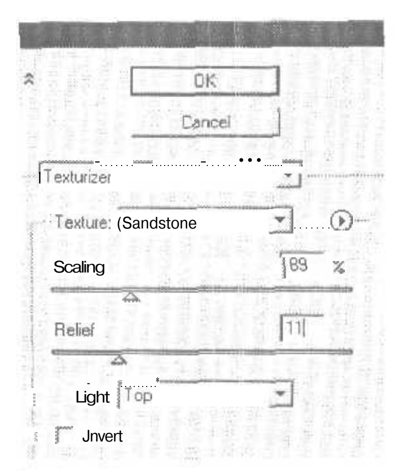


Рис. 4.49. Диалоговое окно фильтра Texturizer (Текстуризатор)

В итоге вы получите шершавую белую поверхность. Необходимо перенести эту шершавость на основной слой, причем текстура должна стать еще более выразительной. Для этого воспользуемся настройками наложения слоев. Щелкните по второму слою в палитре Layers (Слои) и выберите Blending Options (Параметры наложения). В открывшемся окне нас интересует только один параметр — Blend Mode (Режим наложения). Выберите режим Multiply (Умножение). Если все сделано правильно, то вы получите фактуру поверхности кирпича (рис. 4.50).

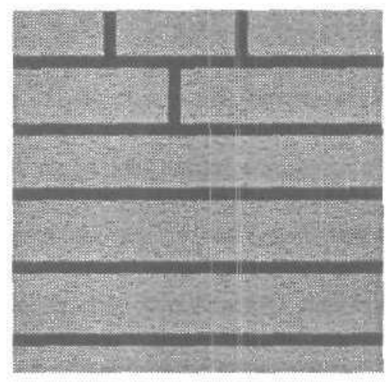


Рис. 4.50. Фактура кирпича

Начнем рисовать сами кирпичи. Для этого создайте еще один слой, заливать его не надо. Нарисуем горизонтальные и вертикальные линии, которые отделят кирпичи один от другого. Эти полосы станут похожи на цемент значительно позднее.

Для решения этой задачи у вас есть несколько инструментов: Brush (Кисть), Pencil (Карандаш), Line (Линия). Мы рекомендуем воспользоваться кистью. Обратите внимание, что линии должны быть абсолютно прямыми, а провести их кистью очень сложно. Однако если использовать кисть с нажатой клавишей Shift, то полосы будут проводиться исключительно в вертикальном и горизонтальном направлениях, что нам и нужно. Учитывая все вышесказанное, нарисуйте контуры кирпичей,

Получившееся изображение напоминает кирпичную кладку весьма условно, в основном по той причине, что линии между кирпичами совсем не похожи на цемент. Наша задача — придать им естественный вид, а заодно и сделать все изображение объемным.

Размоем слой с цементом. Для этого лучше всего воспользоваться фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Значение Radius (Радиус) должно быть равно примерно половине диаметра кисти, использованной при рисовании полос (рис, 4.51).

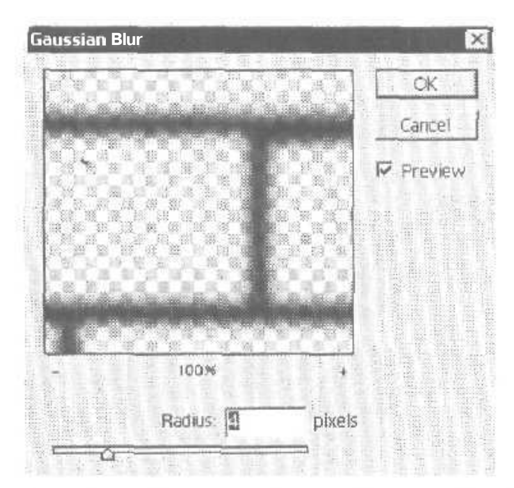


Рис. 4.51. Настройки фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Как, наверное, уже обратили внимание читатели, фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) почти всегда применяется для создания заготовки перед применением какого-нибудь другого фильтра. Так будет и сейчас.

Для придания цементу естественного вида, то есть объема, воспользуемся фильтром Emboss (Барельеф): Filter ▸ Stylize ▸ Emboss (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Барельеф), Настройки, примененные нами, видны на рис. 4.52. Однако параметр Angle (Угол) лучше подобрать индивидуально — он указывает, откуда должен исходить свет для получения эффекта рельефности. Результат применения двух последних фильтров показан на рис. 4.53.

Этот результат уже может удовлетворить многих пользователей. Действительно, изображение смотрится вполне натурально. Однако не хватает одного маленького, но важного штриха — цемент должен быть шершавым.

Рис. 4.52. Применение фильтра Emboss (Барельеф)

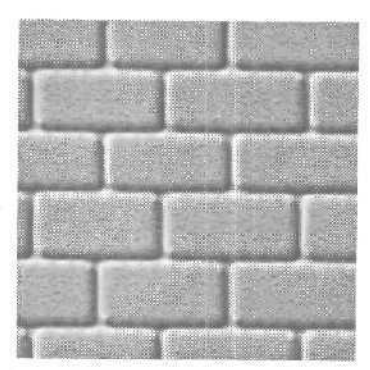


Рис. 4.53. Кирпичи после применения фильтра Emboss (Барельеф)

В данном случае шершавость цемента достигается точно таким же способом, каким мы сделали фактуру для кирпичей. Только тогда создавался новый слой выше фонового, залитого красной краской, а теперь необходимо создать новый слой выше слоя с цементом. Все остальное делайте строго аналогично. Конечный результат представлен на рис. 35 цветной вкладки.

4.9. Рисуем штамп

Чтобы задать оттиск печати, вы можете воспользоваться готовой печатью, а можете создать его сами. Именно второй вариант, как наиболее необходимый и часто используемый, мы и рассмотрим. Образец, с которым будем работать, — обычная надпись.

Создайте новый файл произвольного размера и цветовой модели (лучше RGB, CMYK либо Lab).

Напишите, нарисуйте или выберите из другого изображения оттиск печати. Создайте выделение по форме будущего штампа. Для этого вы можете воспользоваться такими инструментами, как Magic Wand (Волшебная палочка), если границы выделяемого рисунка контрастны по отношению к окружению, или Реп (Перо), если требуется точное выделение. Мы сразу создавали текст в виде выделения.

Поверните немного изображение, так как штампы почти никогда не бывают расположены на бумаге ровно. На рис. 4.54 представлено изображение, с которым мы будем работать.



Рис. 4.54. Основа печати

После того как вы добьетесь желаемого результата, сохраните выделение в виде отдельного дополнительного канала, Это можно сделать, щелкнув на кнопке с изображением белого пунктирного кружка, расположенной внизу палитры Channels (Каналы), либо выбрав команду меню Select ▸ Save Selection (Выделение ▸ Сохранить выделение).

Возьмите инструмент Реп (Перо) и создайте двойную рамку вокруг самого штампа. Не забывайте, что при работе с каналами белые цвета обозначают выделенные области, черные — невыделенные. После всех манипуляций у вас должен получиться дополнительный канал; структура рисунка на этом канале должна быть аналогична той, которая представлена на рис. 4.55.

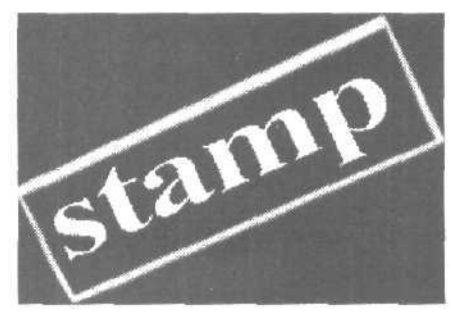


Рис. 4.55. Дополнительный канал

Теперь приступим к обработке выделения, чтобы оно стало похоже на штамп. Для начала следует немного смягчить края, воспользовавшись фильтром Gussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие). На рис. 4.56 представлено диалоговое окно данного фильтра. Радиус размытия следует установить такой,

чтобы изображение, сохранив свою форму и читаемость, приобрело весьма размытые очертания.

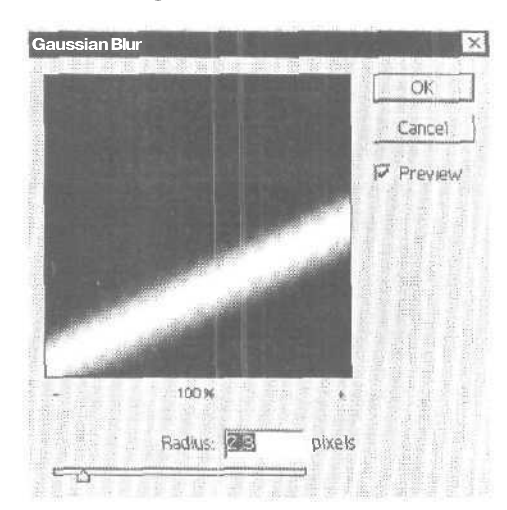
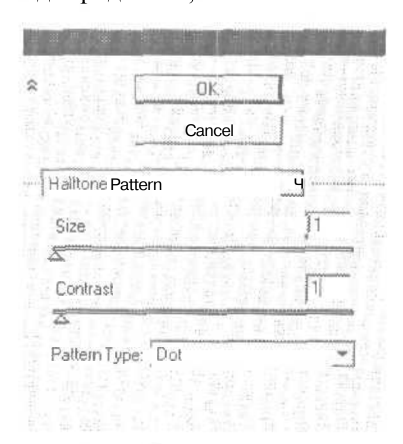


Рис. 4.56. Настройки фильтра Gussian Blur (Размытие по Гауссу)

Для изменения структуры штампа советуем воспользоваться таким фильтром, как Halftone Pattern (Цветные полутона) из раздела Sketch (Эскиз). В настройках данного фильтра (рис. 4.57) вы можете выбрать размер образовывающихся структурных единиц, а также их контрастность. Не стоит задавать слишком большие значения, так как задача этого фильтра состоит в том, чтобы придать штампу неоднородность, а не исказить его. Мы установили значения настроек, равные 1.



Рис, 4.57. Диалоговое окно фильтра Halftone Pattern (Цветные полутона)

Примените фильтр Stamp (Линогравюра): Filter ▸ Sketch ▸ Stamp (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Линогравюра). Использованные нами настройки видны на рис. 4.58. Этот фильтр необходим для того, чтобы сделать изображение грубее, а также для придания краям неровных очертаний. Значение Light/Dark Balance (Баланс света и тени) установите равным примерно 15-20, а Smoothness (Сглаживание) — 2.

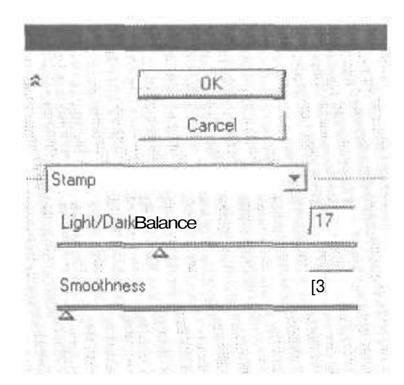


Рис. 4.58. Параметры фильтра Stamp (Линогравюра)

Примените еще раз фильтр Gussian Blur (Размытие по Гауссу), выбрав небольшой радиус действия, чтобы создать эффект потекших чернил.

Теперь у вас есть канал, готовый к использованию (рис. 4.59).

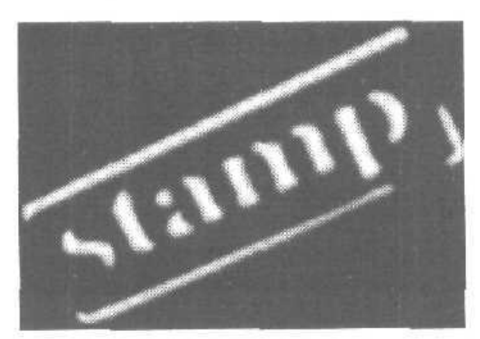


Рис. 4.59. Вид дополнительного канала после преобразований

Перейдите в тот цветовой режим, который вы выбрали в начале работы, и загрузите выделение из альфа-канала: Select ▸ Load Selection (Выделить ▸ Загрузить выделение).

Выберите инструмент Brush (Кисть) и установите для него режим аэрографа. Силу нажима возьмите равной 5–10 % и выберите мягкую кисть небольшого радиуса. Установите основным цветом тот, который вы собираетесь раскрасить штамп, и начинайте водить кистью по всему изображению, создавая тем самым грубое и неравномерное окрашивание всей выделенной области. Результат работы представлен на рис. 36 цветной вкладки. Если вы хотите еще больше размазать получившуюся печать, то снимите выделение (сочетанием клавиш Ctrl+D) и при помощи кисти нанесите еще несколько дополнительных мазков.

4.10. Текстура «multicolor»

Ранее было описано много способов создания текстур, имитирующих какие-либо конкретные материалы. Сейчас мы расскажем вам о том, как можно получить нечто очень яркое и фантастичное, не имеющее никакого отношения к реальной жизни.

Первый рисунок мы будем создавать, используя всего один инструмент — Gradient (Градиент) (клавиша, позволяющая выбирать его с клавиатуры, — G).

Сначала воспользуйтесь данным инструментом в стандартном режиме наложения пикселов (Normal). Расцветку можно выбрать любую, стиль определяется лишь вашим желанием, В данном примере был использован линейный градиент с переходом между красным, желтым и красным цветами. Первый слой нашего изображения представлен на рис. 4.60.

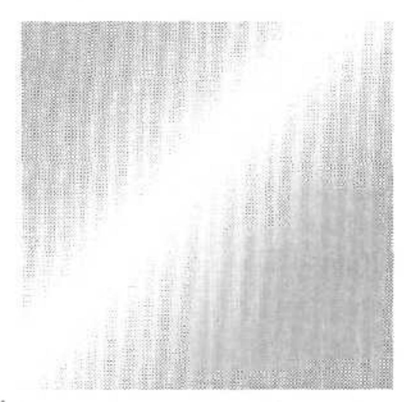


Рис. 4.60. Основа изображения

После этого применялся радиальный градиент в режиме наложения Difference (Различие). Для того чгобы стал понятен способ образования цветов и фигур при таком наложении пикселов, мы предлагаем сравнить рис. 4.60 и рис. 4.61, на которых взято за основу одно и то же изображение, но на втором применен радиальный градиент, состоящий из тех же базовых цветов, что и линейный.

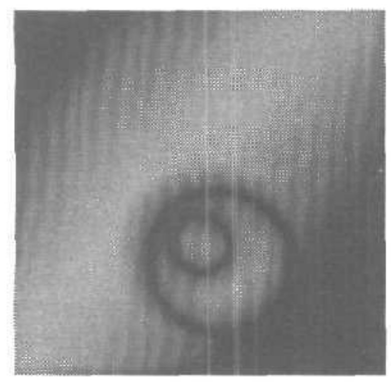


Рис. 4.61. Второй слой

Далее можно использовать любые градиенты в любых режимах.

СОВЕТ

Не переусердствуйте с количеством и цветовым разнообразием градаций, иначе вместо красивого оригинального рисунка вы получите беспорядочную мешанину цветов.

Изображение, которое представлено на рис. 37 цветной вкладки (слева), было получено при наложении нескольких градиентов разных цветов и стилей. Таким образом можно получить множество замысловатых узоров и рисунков.

Следующее изображение создавалось при использовании большего количества инструментов и настроек, но вся работа производилась в основных каналах.

Мы предлагаем начинать его не «с нуля», а воспользоваться какой-либо иллюстрацией. Откройте готовое изображение (Ctrl+O) либо создайте новый файл (Ctrl+N). Размер не имеет значения, однако цветовая модель должна быть RGB, CMYK или Lab.

Мы создали исходный рисунок, используя линейный градиент, состоящий из большого количества цветов (рис. 4.62).

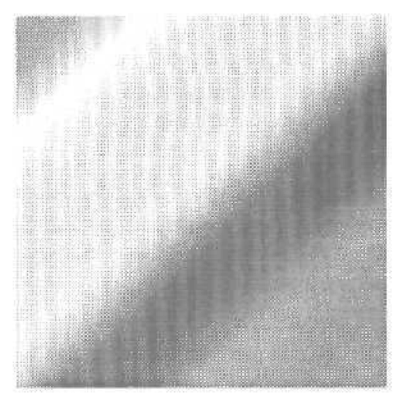


Рис. 4.62. Начальное изображение

Откройте палитру Channels (Каналы) и, выбирая поочередно каждый канал используемой цветовой модели, применяйте к нему различные фильтры и инструменты настройки изображения. При этом выполняемые действия будут распространяться не на все изображение, а на его отдельные цветовые составляющие.

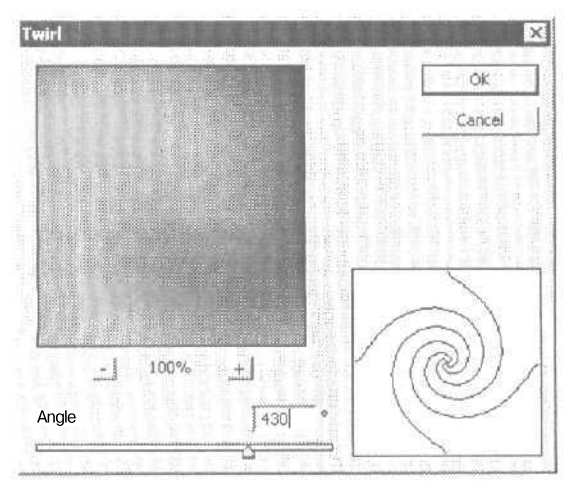


Рис. 4.63. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

Мы применили сначала фильтр Twirl (Скручивание) из набора Distort (Деформация). Диалоговое окно этого фильтра с примененными настройками изображено на рис. 4.63.

При работе с отдельными каналами можно использовать не только фильтры, но и другие команды редактирования изображения, такие как Levels (Уровни) или Curves (Кривые). Можно также выделять области и корректировать их избирательно. После таких преобразований у нас получилось изображение, показанное на рис, 37 цветной вкладки (справа).

4.11. Эффект жалюзи

В этом разделе будет описан процесс создания жалюзи. Существует три основных способа реализации этого эффекта. Первый — взять готовую текстуру. Второй очень похож на создание растровых полос, которым посвящен следующий раздел. Третий же способ — наиболее приемлемый по соотношению результата и затрат времени. Его мы и рассмотрим.

Прежде всего подберите готовое изображение, на которое будут накладываться жалюзи. Рисованные картинки здесь не подходят, поэтому необходимо найти фотографию. Содержание ее не имеет особого значения, но лучше, чтобы она была не меньше 400x400 пикселов по размеру (оригинал изображения см. на компакт-диске Illustrations\Ch04\4_064.tif).

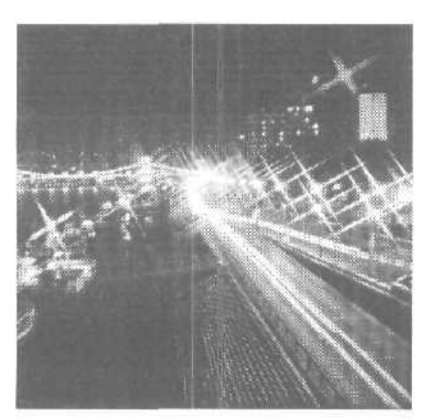


Рис. 4.64. Исходное изображение

После того как вы открыли фотографию, нужно узнать ее линейные размеры, Для этого выберите команду Image ▸ Image Size (Изображение ▸ Размер изображения). Значения ширины (Width) и высоты (Height) запомните.

Создайте заготовку (Ctrl+N). Обратите внимание на размеры. Ширина должна соответствовать ширине отобранной фотографии, а высоту возьмите примерно в семь-восемь раз меньше. Фон (слой Background) обязательно должен быть прозрачным (Transparent).

Теперь, используя инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение), выделите верхнюю треть нового изображения. Вы можете улучшить внешний

вид будущих жалюзи, если сделаете их не прямоугольными, а несколько скошенными по краям. Для этого нужно изменить выделение, используя команду Select ▸ Transform selection (Выделение ▸ Преобразовать выделение) с параметром Distort (Деформация).

Установите цвета в состояние по умолчанию (клавиша D) и возьмите инструмент Gradient (Градиент). Обратите внимание на тип используемого градиента: вам идеально подходит Linear (Линейный). Залейте выделение таким образом, чтобы получилось нечто подобное рис. 4.65.

Рис. 4.65. Заливка пластины жалюзи градиентом

Обратите внимание на то, что если вы хотите создать впечатление жалюзи, открытых снизу, то лучше черную часть градиента размещать сверху, и наоборот.

Основа для создания эффекта готова. Удалите выделение (Ctrl+D либо Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение)). Определите имеющееся изображение как образец заливки: Edit ▸ Define Pattern (Редактирование ▸ Определить образец). В результате в палитру образцов добавится новый.

На этом файл с заготовкой можно закрыть, он нам больше не понадобится. Сделаем активным рабочее изображение.

В Photoshop можно заливать не только однородным цветом, но и образцом, то есть любой картинкой, которую вы определили как образец. Это свойство программы нам и нужно использовать. Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Выполните команду Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка), указав в качестве источника Pattern (Образец) и выбрав только что созданный образец. В результате вы получите то, что показано на рис. 4.66.

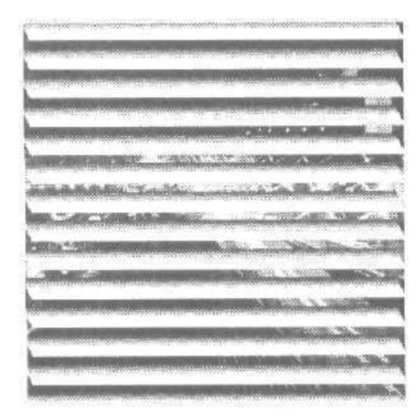


Рис. 4.66. Заливка изображения текстурой

Результат уже достаточно похож па жалюзи, однако можно добиться и большего сходства.

Придайте пластинам объем. Для этого откройте палитру Channels (Каналы) и создайте новый канал, нажав на кнопку с изображением чистого листа. Залейте его аналогично тому, как только что залили слой.

Перейдите в канал RGB. Никаких изменений изображения вы не увидите, так как альфа-канал — это просто одна из форм выделения, и отношения к изображению не имеет. Воспользуйтесь фильтром Lighting Effects (Эффекты света); Fitter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Обязательно установите в качестве Texture Channel (Канал текстуры) канал Alpha 1. Остальные параметры видны на рис. 4.67.

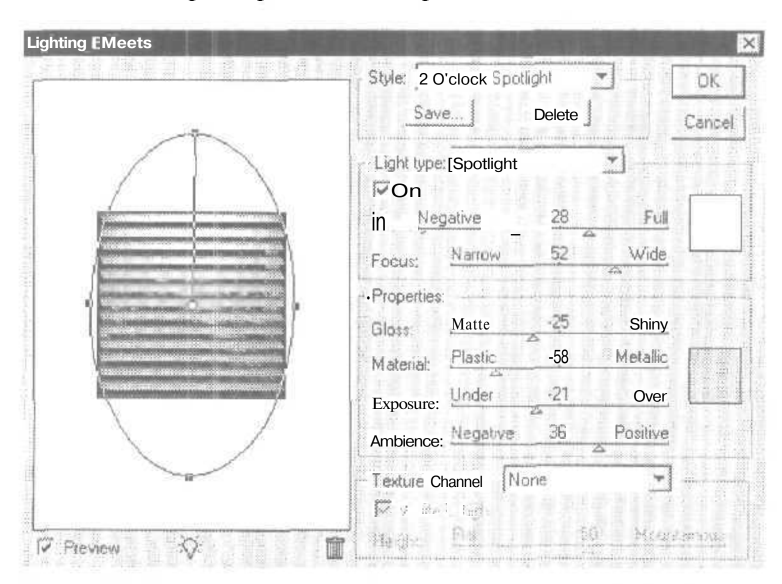


Рис. 4.67. Придание текстуре объема при помощи фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

На этом работу можно считать законченной. Но для достижения большей реалистичности можно создать впечатление того, что свет идет из-за жалюзи, как будто мы смотрим из темноты на освещенную улицу.

Для выполнения этой задачи применяется все тот же фильтр Lighting Effects (Эффекты света). Перейдите на слой с фотографией и примените этот фильтр. Настройки можно выставить визуально; наши настройки отображены на рис. 4.68. Итоговое изображение показано на рис. 38 цветной вкладки.

4.12. Строчная развертка телевизора

Этот раздел посвящен созданию эффекта строчной развертки телевизора, или так называемых растровых строк. В реальной жизни это встречается в изображениях, скопированных с экрана компьютера или снятых видеокамерой, направленной на дисплей. Используется этот эффект достаточно часто, особенно в двух ситуациях: вы рисуете дисплей и хотите усилить реализм или пытаетесь имитировать изображение, полученное вышеописанными способами.

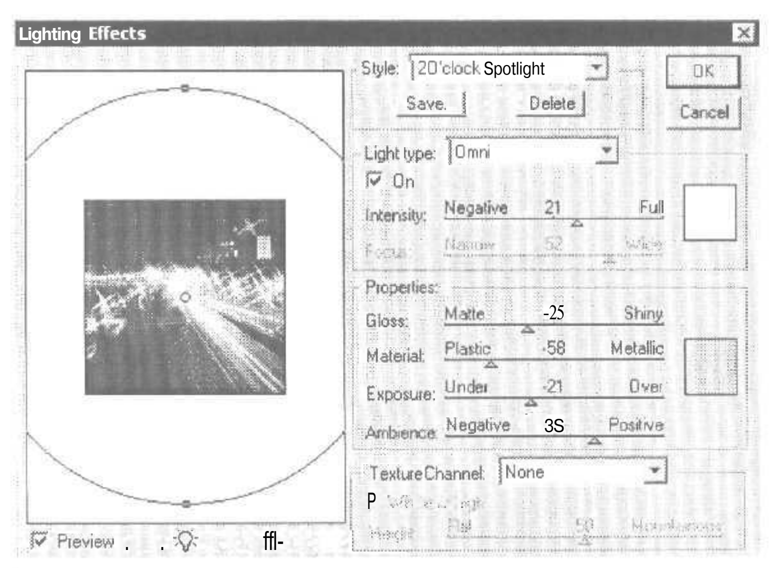


Рис. **4.68,** Настройка освещенности

В данном случае в качестве исходного изображения нам необходима готовая картинка фотографического качества, иначе работа теряет смысл (оригинал изображения см. на компакт-диске Illustrations\Ch04\4_069.tif).



Рис. 4.69. Исходное изображение

Выполните команду Image ▸ Image Size (Изображение ▸ Размер изображения). Запомните ширину (Width) своего изображения.

Создайте заготовку (Ctrl+N). Размеры должны быть следующие: ширина (Width) равна ширине исходного изображения, а высота (Height) равна четырем пикселам.

Используя инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение), создайте выделение в два пиксела высотой на всю длину изображения. Для удобства лучше увеличить масштаб просмотра (сочетанием клавиш Ctrl+«+»). Залейте выделение черным цветом, используя инструмент Paint Bucket (Заливка). Аналогичным образом создайте еще три полосы, ориентируясь на рис. 4.70. Это заготовка для будущих строк.

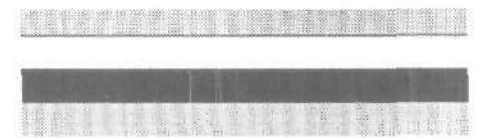


Рис. 4.70. Заготовка для строк

Сейчас мы будем использовать очень полезную функцию — заливку по образцу. Прежде всего выделите все изображение (CtrL+A). Затем определите образец по выделению: Edit ▸ Define Pattern (Редактирование ▸ Определить образец). Назовем его Line. Теперь файл с линиями можно закрыть — он нам больше не понадобится.

Сделайте исходное изображение активным. Перейдите в палитру Channels (Каналы) и создайте в ней новый канал, нажав кнопку с изображением чистого листа. С этим каналом мы и будем работать.

Выполните заливку: Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка). В качестве параметра Use (Стиль) укажите Pattern (Образец) и выберите созданный образец, который добавился к уже имеющимся. В результате вы получите то, что показано на рис. 4.71.

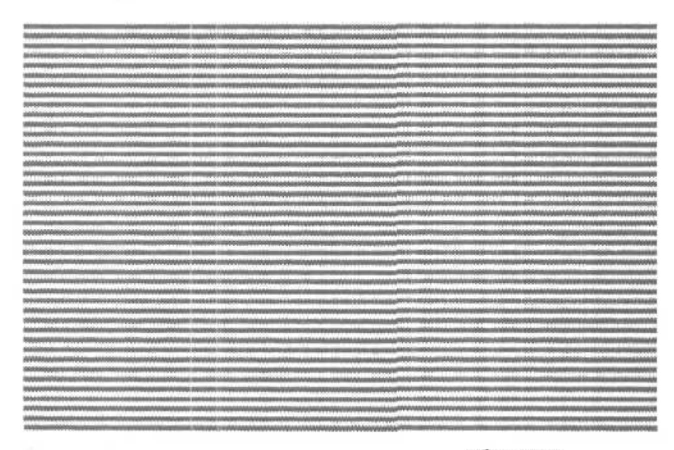


Рис. 4.71. Результат заливки созданным образцом

Осталось загрузить канал в качестве выделения. Для этого выберите команду Select ▸ Load Selection (Выделение ▸ Загрузить выделение). В списке Channel (Канал) необходимо указать Alpha 1.

Перейдите в канал RGB. В качестве основного инструмента цветокоррекции используйте уровни яркости: Image ▸ Adjust ▸ Levels (Изображение ▸ Настройка ▸ Уровни). Примените эту команду с настройками, указанными на рис. 4.72.

Впрочем, эти параметры лучше настроить на глаз, к тому же если у вас включен предварительный просмотр (Preview), то вы сможете видеть все изменения в реальном времени.

Работа выполнена. Результат см. на рис. 39 цветной вкладки.

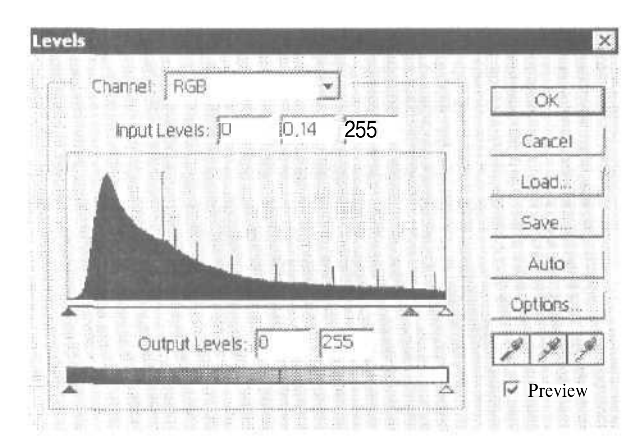


Рис. 4.72. Использование команды Levels (Уровни)

4.13. Гранит

В этом разделе мы продолжим тему создания текстур, имитирующих природные материалы, а именно расскажем еще об одном виде камня — о граните.

Создайте файл произвольных размеров и цветовой модели. Рекомендуем сразу выбрать одну из тех, которая позволяет работать с цветными изображениями (RGB, CMYK, Lab). Хотя на первых этапах это и не имеет значения, но в конце работы будет необходимо.

Установите основные цвета по умолчанию (клавиша D), то есть цвет переднего плана черный, а цвет фона белый.

Воспользуйтесь фильтром Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). На рис. 4.73 показан результат действия данного фильтра. Этот фильтр практически незаменим при создании текстур, имитирующих природные материалы, так как он создает градации произвольной неправильной формы от цвета переднего плана к цвету фона, что и дает нам основу для работы.

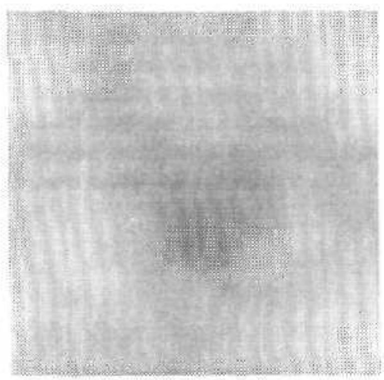


Рис. 4.73. Изображение после применения фильтра Clouds

Примените фильтр Find Edges (Найти края) из раздела Stylize (Стилизация). Благодаря ему на изображении появятся разводы и прожилки, похожие на те, которые есть на любом камне, Рисунок 4.74 иллюстрирует результат применения данного фильтра.

Для того чтобы сделать полученный эффект более выразительным, можно воспользоваться несколькими способами. Первый — применить команду Curves (Кривые), однако это нецелесообразно, так как вам придется подбирать параметры пол конкретное изображение, и дать какие-либо советы здесь невозможно. Второй — воспользоваться командой Levels (Уровни), Именно так и поступили мы.

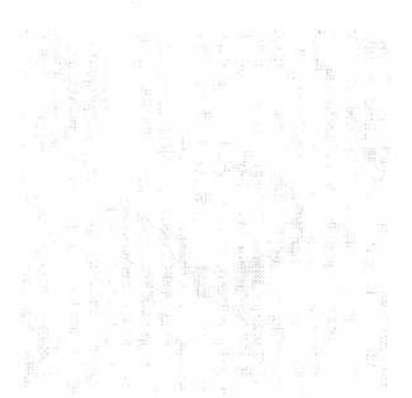


Рис. 4.74. Изображение после применения фильтра Find Edges (Найти края)

Откройте окно Levels (Уровни), изображенное па рис. 4.75, нажав сочетание клавиш Ctrl+L либо выбрав команду Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни).

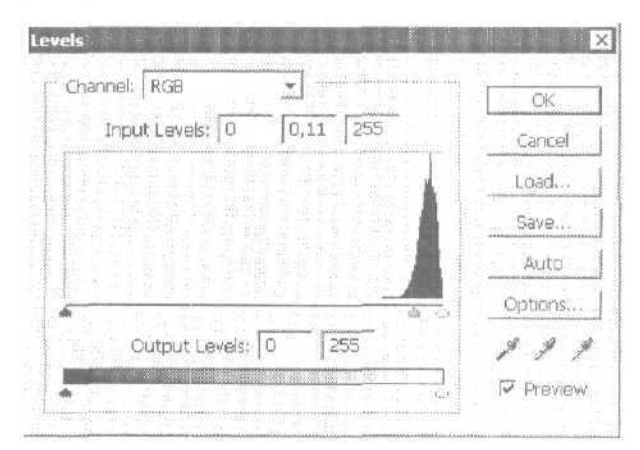


Рис. 4.75. Настройка уровней яркости

Передвиньте средний маркер к самому пику графика или чуть дальше. Благодаря этому серые участки изображения станут более темными и выразительными, вследствие чего узор станет четко выражен и с ним будет удобнее работать. По-

сле данного преобразования ваше изображение должно стать похожим на то, которое представлено на рис. 4.76.

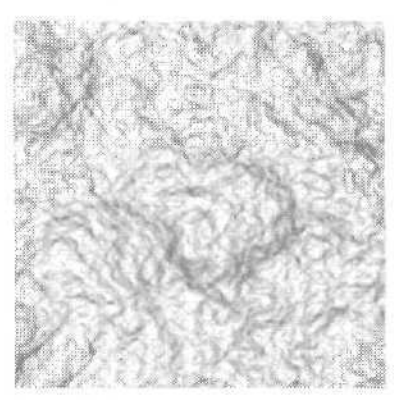


Рис. 4.76. Изображение после коррекции яркости

После того как контрастность на вашей картинке была увеличена, следует применить фильтр Reticulation (Ретикуляция) из набора Sketch (Эскиз) (рис. 4.77), При помощи данного фильтра линии на изображении преобразуются в зернистую поверхность, что можно заметить на натуральном граните.

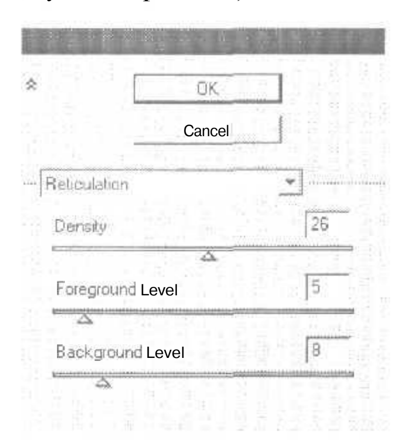


Рис. 4.77. Диалоговое окно фильтра Reticulation (Ретикуляция)

На следующем этапе нужно смягчить полученный эффект. Для того чтобы добиться плавного перехода между гранулами, мы советуем немного размыть изображение с помощью фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Радиус размытия (рис. 4.78) очень большим ставить не стоит, так как пропадет эффект шероховатости поверхности.

После того как вы проделаете все вышеописанные действия, у вас должна получиться текстура, похожая на гранит, хотя и в черно-белом виде (рис. 4.79), При работе с небольшими изображениями на этом варианте уже можно остановиться.

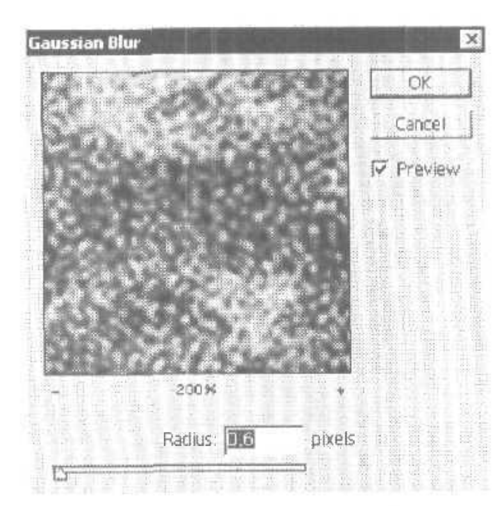


Рис. 4.78. Настройки фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

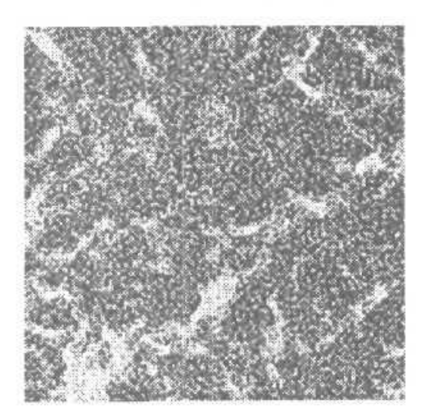


Рис. 4.79. Текстура «гранит»

Если вы хотите добиться еще более правдоподобного результата, то нужно выполнить следующие действия.

Откройте палитру Layers (Слои) и создайте новый слой. Это можно сделать, щелкнув мышью на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры, или с помощью команды Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой).

На только что созданном слое проделайте все те операции, которые вы выполнили на предыдущем слое. Так как при использовании фильтра Clouds (Облака) исходный рисунок получится другим, то, следовательно, и конечный результат будет отличен от предыдущего.

После того как все операции будут выполнены, изображения, расположенного на старом слое, станет не видно. Исправить это можно, изменив непрозрачность (Opacity) верхнего слоя. Установите ее равной 50-70 %. Измените также режим наложения пикселов (Mode). Мы рекомендуем заменить Normal (Обычный) на Overlay (Перекрытие). Теперь два слоя составляют единое изображение.

Так как гранит бывает не только черный, а чаще всего темно-бордовый или синеватый, то мы предлагаем изменить основной цвет камня.

Создайте еще один слой. Непрозрачность (Opacity) поставьте равной 10–15%, а режим наложения (Mode) — Overlay (Перекрытие).

Выберите основными цветами темно-синий и бордовый, после чего в третий раз примените фильтр Clouds (Облака). В результате гранит окрасится неоднородно, с плавными переходами между цветами.

Конечный результат работы представлен на рис. 40 цветной вкладки.

4.14. Мрамор

В этом разделе будет описано создание текстуры мрамора. В Photoshop 7.0 имеется макрос Marble, однако результат его применения на мрамор совсем не похож. Кроме того, если вы сделаете текстуру сами, то получите знания и опыт, которые вам пригодятся в дальнейшем.

Создайте файл (Ctrl+N) небольших размеров. Мы будем работать с изображением размером 300x300 пикселов. Цветовой режим лучше взять Grayscale (Полутоновое), так как мрамор будет состоять только из оттенков серого, а работа в RGB хотя и не внесет в этот пример никаких визуальных изменений, однако замедлит выполнение всех операций.

Используем фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Результат показан на рис. 4.80.

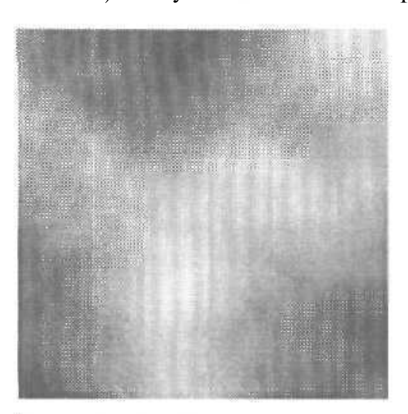


Рис. 4.80. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

Будем строить изображение из двух слоев, но можно использовать и гораздо большее их количество для увеличения реалистичности. Сейчас мы работаем с первым слоем.

Используйте фильтр Find Edges (Найти края): Filter ▸ Stylize ▸ Find Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Найти края). В результате получится изображение с большим количеством тонких линий неправильной формы. Необходимо сделать их четче. Для этого подходит команда Brightness/Contrast: Image > Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Параметры видны на рис. 4.81.

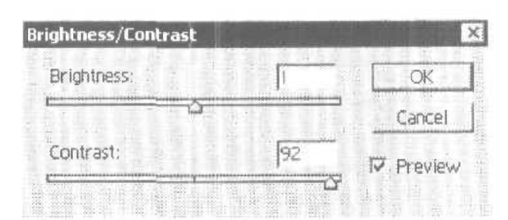


Рис. 4.81. Использование команды Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Первый слой готов. Изображение уже несколько напоминает мрамор, но еще очень условно.

Создайте слой (Shift+Ctrl+N) и примените к нему фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Однако теперь мы не будем использовать фильтр Find Edges (Найти края), так как назначение этого слоя — создать крупные черные участки на текстуре, а не мелкий рисунок, как это было с предыдущим слоем.

Для того чтобы превратить «облака» в черные области, используем все ту же команду Brightness/Contrast: Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Не стоит выставлять значение контрастности на максимум — вы проиграете в реалистичности из-за чрезмерно резкого перехода цветов. Настройки следует установить примерно такие: Brightness (Яркость) — 10, Contrast (Контраст) — 84. Результат представлен на рис. 4.82.

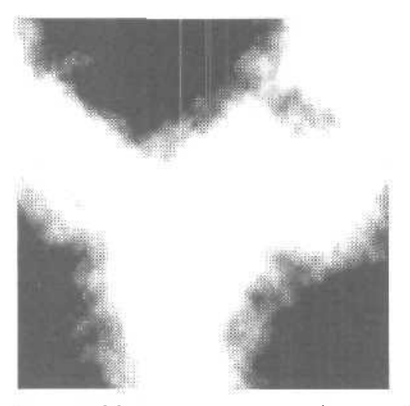


Рис. 4.82. Второй слой изображения

Но теперь вы видите только второй слой, который тоже похож на мрамор весьма условно. Как совместить два слоя? Лучше всего для этого использовать свойства смешения пикселов.

В палитре Layers (Слои) щелкните правой кнопкой мыши по второму слою и выберите в контекстном меню команду Blending Options (Параметры наложения). В открывшемся окне нас интересует только один параметр — Blend Mode (Режим наложения). Необходимо выставить для него значение Exclusion (Исключение). В итоге слои перемешаются самым подходящим способом. Но лучше поэкспериментировать — возможно, другой режим смешения дает более впечатляющую картинку в вашем случае,

Вот и все, эффект выполнен. Конечное изображение представлено на рис. 41 цветной вкладки. Напомним еще раз, что для получения изображения фотографического качества вам потребуется минимум пять слоев, но, самое главное, технологию вы уже знаете.

4.15. Старая кирпичная стена

Достаточно известен прием, позволяющий при помощи простых инструментов, входящих в стандартный набор Photoshop, реализовать нечто, подобное кирпичу (см., например, раздел 4.8 данной главы). Однако при этом получается ровная и аккуратная, без единой трещины, кирпичная стена. Сейчас же речь пойдет об имитации старой, потертой стены. Это сложнее, но и интереснее.

Создайте файл произвольных размеров и цветовой модели: Ctrl+N или File ▸ New (Файл ▸ Создать). Если вы в дальнейшем собираетесь использовать его в качестве фона, то лучше сразу указать необходимый размер, хотя это вовсе не обязательно. Следует также обратить внимание на цветовую модель, если вы не собираетесь останавливаться па варианте полутонового изображения.

Для того чтобы создать разводы на будущей стене, примените фильтр Sponge (Губка) из набора Artistic (Имитация). Настройки можно использовать любые, но лучше остановиться на умеренной величине параметров (рис. 4.83). В результате получится эффект, напоминающий пятна, которые остаются после вытирания губкой.

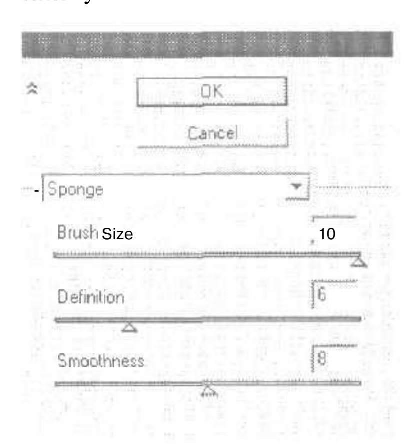


Рис. 4.83. Диалоговое окно фильтра Sponge (Губка)

Если исходный фон был черным, то лучше инвертировать полученные цвета: Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать) или сочетание клавиш Ctrl+I. Если же изначально изображение было белым, то данную операцию следует пропустить.

Следующим шагом будет создание самих кирпичей. Здесь можно рисовать «руками», тогда вы сможете контролировать не только размер кирпичей, но и ширину

швов, их яркость, контрастность и другие параметры. А можно воспользоваться фильтром, который не дает такой свободы действий, но значительно упрощает и ускоряет работу.

Для этой цели подходит фильтр Underpainting (Рисование поверх) из набора Artistic (Имитация). Хотя этот фильтр имеет достаточно много параметров (рис. 4.84), они, однако, не дают полного контроля над получаемым результатом. Обязательно выберите в списке Texture (Текстура) значение Brick (Кирпич), все прочие параметры остаются на ваше усмотрение. Это достаточно интересный и полезный фильтр, имитирующий рисунок маслом по выбранному материалу. Полезность заключается в том, что объект, на который будет накладываться краска, может быть любым, в том числе и кирпичным.

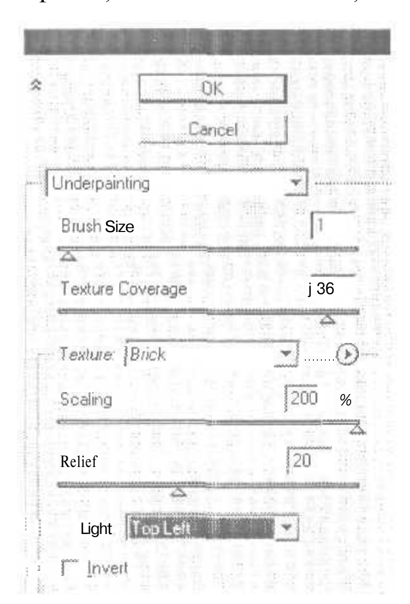


Рис. 4.84. Диалоговое окно фильтра Underpainting (Рисование поверх)

Чтобы улучшить вид изображения, можно слегка размыть полученный результат при помощи фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), после чего повторно наложить текстуру кирпичей. При необходимости можно отрегулировать яркость и контрастность, используя команду Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). В результате должно получиться изображение, похожее на рис. 4.85.

Результатом должна стать правдоподобная кирпичная стена, которую осталось только раскрасить. Здесь все зависит от преследуемой цели. Если вы хотите сделать все как можно быстрее и полученный результат не должен быть детально проработан, то лучше всего воспользоваться командой Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Оттенок/Насыщенность). В открывшемся диалоговом окне (рис. 4.86) установите флажок Colorize (Тонирование), после чего, выбирая цвет на цветовом круге, добейтесь лселаемого результата.

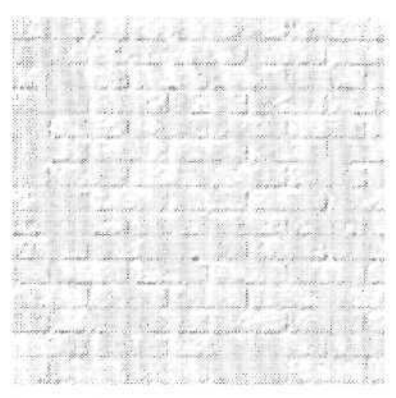


Рис. 4.85. Кирпичи в градациях серого

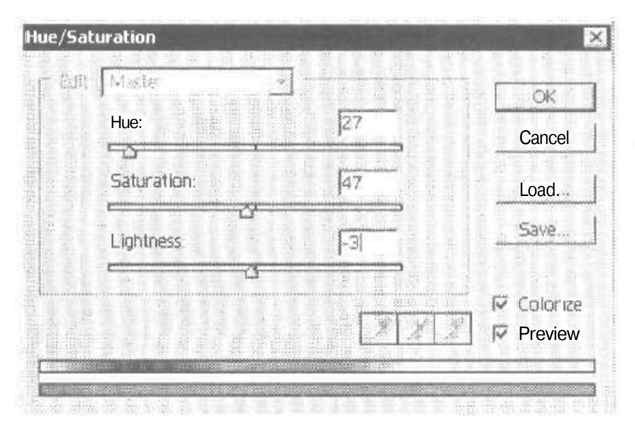


Рис. 4.86. Диалоговое окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Если же вам требуется передать все нюансы в реализуемой текстуре, то необходимо применить инструмент Brush (Кисть). Уменьшите прозрачность, выберите кисть с мягкими краями и установите режим работы Color (Цвет). Тогда при рисовании будет изменяться только цветовая составляющая рисунка, никак не влияя на свето-теневую. Закрашивайте изображение, оставляя кое-где небольшие неокрашенные участки. Закончив работу с этим цветом, возьмите другой, близкий к первому, и проведите им несколько беспорядочных штрихов так, чтобы реализовать эффект старой стены с облупившейся краской или местами разрушенным кирпичом. Можно совмещать эти два метода окрашивания, что мы и сделали.

Конечный результат показан на рис. 42 цветной вкладки.

4.16. Снежинка

Сейчас мы займемся созданием снежинки, однако в данном случае мы вовсе не будем стремиться к правдоподобию, а попробуем получить стилизованный декоративный рисунок.

Мы будем имитировать всем известный способ создания снежинок: берется бумага, складывается несколько раз так, чтобы получился уголок, после чего ножницами вырезаются узоры и лист разворачивается, Работа будет вестись по тому же принципу: мы нарисуем уголок, а затем многократно скопируем и разместим его так, чтобы образовать замкнутый круг.

Для начала вам потребуется создать изображение: File ▸ New (Файл ▸ Создать) или Ctrl+N. Затем мысленно или при помощи сетки (сетка включается командой View ▸ Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка)) разделите его на четыре равные части, каждую из которых разделите еще пополам.

Выделите один из таких участков при помощи инструмента Polygonal Lasso (Многоугольное лассо) (горячая клавиша — L). Создайте слой: Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой) или Ctrl+N. Залейте на этом слое выделенную область цветом будущей снежинки. В результате должно получиться нечто, похожее на рис. 4.87.

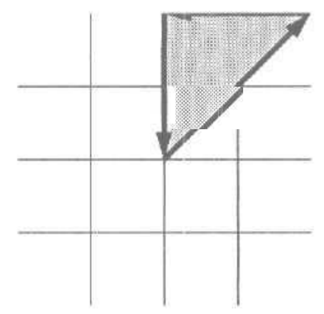


Рис. 4.87. Рабочая область снежинки

Активизируйте инструмент Eraser (Ластик) (горячая клавиша -• E). А теперь, выбирая различные кисти, «протирайте» разнообразные фигуры внутри полученной области. Старайтесь сделать ее как можно более ажурной. Если же вы хотите имитировать работу маленького ребенка, то следует, напротив, удалять достаточно крупные и «неловкие» области. На рис. 4.88 показан один из вариантов узораснежинки.

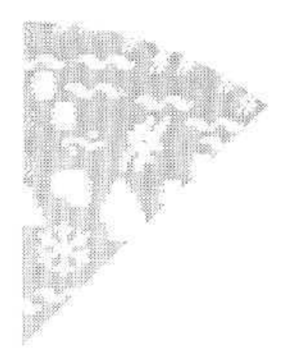


Рис. 4.88. Трафарет для снежинки

Выделите все содержимое слоя с заготовкой снежинки, нажав сочетание клавиш Ctrl+A или выбрав команду Select ▸ All (Выделение ▸ Выделить все). Скопируйте

выделение в буфер обмена (Ctrl+C), а затем выполните вставку (Ctrl+V). Содержимое буфера обмена автоматически вставится на новый слой.

Отразите полученное изображение по вертикали: Edit ▸ Transform ▸ Rip Horizontal (Редактирование ▸ Преобразовать ▸ Отразить горизонтально). Затем сместите его так, чтобы оно стало логичным продолжением первого фрагмента (рис. 4.89).

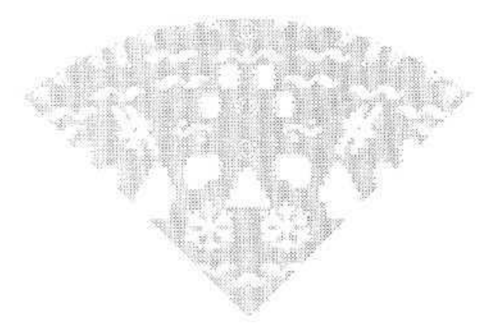


Рис. 4.89. Фрагмент снежинки

Склейте два верхних слоя, нажав сочетание клавиш Ctrl+E. Выделите их содержимое и снова выполните операции копирования и вставки. Далее поверните полученный фрагмент на 90° в любом направлении: Edit ▸ Transform ▸ Rotate 90 CW (Редактирование ▸ Преобразовать ▸ Поворот на 90 градусов по часовой стрелке) или Edit ▸ Transform ▸ Rotate 90 CCW (Редактирование ▸ Преобразовать ▸ Поворот на 90 градусов против часовой стрелки). Придвиньте этот фрагмент снежинки к предыдущему, и вы получите половину снежинки.

Теперь вновь склейте два верхних слоя и повторите две последние операции, только поворот следует осуществлять на 180°.

В результате получится снежинка, напоминающая вырезанную из бумаги (рис. 4.90).

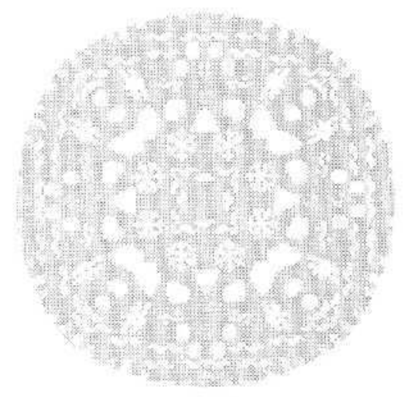


Рис. 4.90. Итоговый вариант

Если вы хотите создать более тонкую и изящную снежинку, то следует не вырезать элементы узора из фона, а наоборот, на прозрачном слое рисовать 1/8 снежинки, используя различные кисти и фигуры. После этого фрагменты склеиваются аналогичным способом.

Чтобы придать полученной снежинке особое изящество, можно сделать ее объемной, применив эффекты слоя: Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф). Так получена снежинка, представленная на рис. 4.91 (см. рис. 43 цветной вкладки).

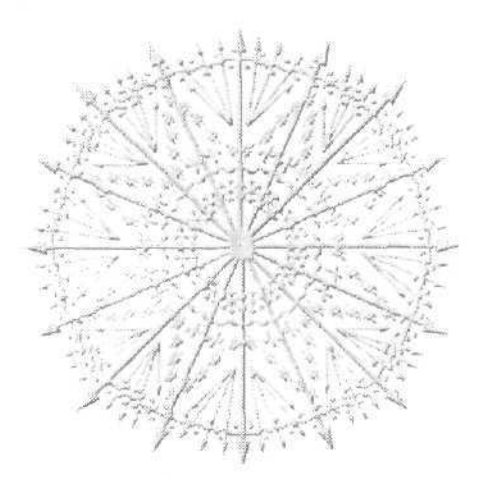


Рис. 4.91. Объемный вариант снежинки

4.17. Скотч

Временами компьютерному художнику приходится рисовать всякие мелочи, не несущие в себе никакой визуальной привлекательности, но нужные в работе. Ярким примером является полоска скотча, рисованием которой мы сейчас займемся.

Создайте изображение произвольного размера и цветовой модели (Ctrl+N). Выберите инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) (горячая клавиша — M). Создайте внутри изображения прямоугольное выделение. Оно должно быть несколько меньше самого изображения (в нашем примере при размере холста 530x530 пикселов взято выделение размером 410x410). Полученное выделение необходимо сохранить как отдельный канал. Для этого щелкните на кнопке с изображением белого пунктирного кружка, расположенной внизу палитры Channels (Каналы).

После этого у вас появится новый канал — Alfa 1. Он будет дополнительным, а следовательно, на изображение не повлияет, а будет лишь хранить информацию о выделении, которое можно загрузить в любой момент. Сделайте активным новый, только что созданный канал, щелкнув на нем мышью (рис. 4.92),

Вместо изображения вы увидите белый выделенный прямоугольник на черном фоне. Белый цвет символизирует здесь выделенные области, черный — невыделенные, а серый — частично выделенные. Снимите выделение (Ctrl+D).

Для начала необходимо сформировать рваные края, что придаст большую реалистичность изображению. Для этого примените фильтр Crystallize (Кристаллизация) из набора Pixelate (Оформление). Параметр Cell Size (Размер ячейки) установите равным 9, тогда края приобретут неровный и небрежный вид (рис. 4.93).

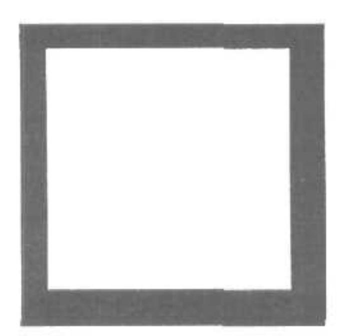


Рис. 4.92. Альфа-канал

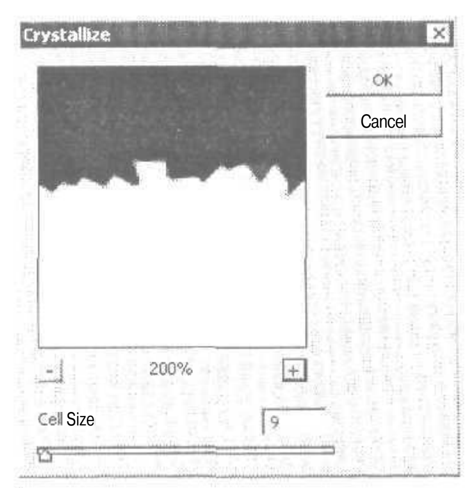


Рис. 4.93. Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Чтобы слегка сгладить полученный эффект, примените фильтр Dust and Scratches (Пыль и царапины) из набора Noise (Шум). Данный фильтр ищет на изображении пикселы, сильно отличающиеся по яркости от окружающих, и заливает их цветом соседних. Таким образом устраняются мелкие дефекты, которые достаточно часто возникают при сканировании изображений. В нашем случае у фильтра Dust and Scratches (Пыль и царапины) несколько иное предназначение, так как на изображении присутствуют только белые и черные цвета (возможны также небольшие серые пятна), поэтому мы просто сгладим сильное действие предыдущего фильтра. Диалоговое окно данного фильтра со всеми использованными настройками представлено на рис. 4.94.

Проделав все вышеописанные действия, вы получите прямоугольник или квадрат с четырьмя рваными краями. Но на самом деле у оторванного куска скотча неровными должны быть только два края (начало и конец). Поэтому для большей реалистичности придется еще раз использовать инструмент, позволяющий создавать прямоугольные выделенные области, — Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение).

Выделите вертикально либо горизонтально любой участок изображения так, чтобы данная область пересекала белый квадрат в четырех точках. Инвертируйте

полученное выделение: Ctrl+Shift+I или Select > Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Залейте полученную область черным цветом и снова инвертируйте выделение (Ctrl+Shift+I).

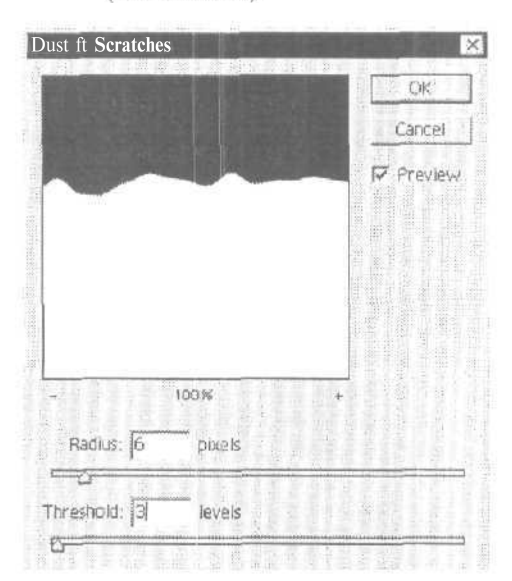


Рис. 4.94. Диалоговое окно фильтра Dust and Scratches (Пыль и царапины)

Затем нажмите сочетание клавиш Ctrl+T или выберите команду Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование). Это позволит вам изменить наклон выбранного фрагмента, а в случае необходимости и его размер. Особенно эффектно выглядит поворот. Выполнив необходимые преобразования, снимите выделение (Ctrl+D).

Создайте копию канала, который вы только что редактировали, образовав второй дополнительный канал. Для этого достаточно перетащить канал к кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры Channels (Каналы).

Сделайте активным второй дополнительный канал и загрузите в него выделение. Это можно сделать, например, щелкнув по нему в палитре Channels (Каналы) с нажатой клавишей Ctrl. Второй дополнительный канал необходим для создания пятен воздуха, которые сохраняются под скотчем при его небрежном наклеивании. Чтобы добиться более реалистичного результата, можно слегка расширить выделенную область при помощи команды Select ▸ Modify ▸ Expand (Выделение ▸ Изменить ▸ Расширить). Величину расширения не следует брать более 1-3 пикселов (рис. 4.95).

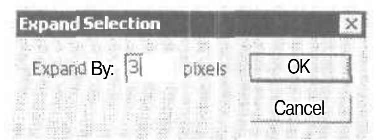


Рис. 4.95. Диалоговое окно команды Expand (Расширить]

Примените к каналу с выделением фильтр Mezzotint (Меццо-тинто) из набора Pixelate (Оформление). После этого изображение покроется выбранным узором, однако па изображениях с малым разрешением данный эффект выглядит не очень качественно. Настройки фильтра показаны на рис. 4.96.

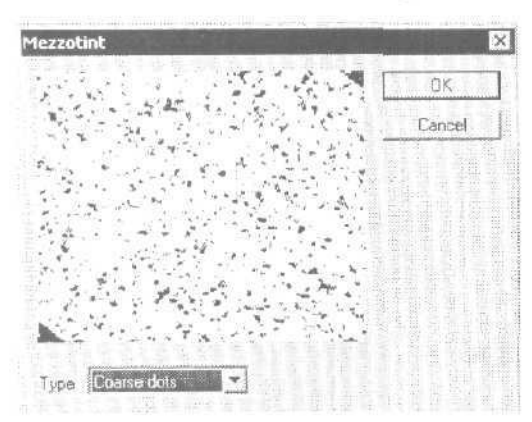


Рис. 4.96. Диалоговое окно фильтра Mezzotint (Меццо-тинто)

Когда оба канала подготовлены, можно переходить непосредственно к созданию изображения. Для начала сделайте фон черным, воспользовавшись инструментом Paint Bucket (Заливка).

Откройте палитру Layers (Слои) и создайте новый слой, щелкнув на кнопке с изображением чистого листа. Измените режим наложения пикселов данного слоя на Screen (Осветление), а параметр Opacity (Непрозрачность) установите равным 13–16 %. Загрузите выделение из первого созданного канала, щелкнув по нему с нажатой клавишей Ctrl. После этого перейдите к редактированию самого изображения, нажав сочетание клавиш Ctrl+«~». Залейте полученное выделение белым цветом. Это практически не будет видно, но все же необходимо для достижения более правдоподобного результата.

Создайте еще один слой аналогичным способом. Режим наложения пикселов выберите тот же — Screen (Осветление), а непрозрачность установите меньшую, порядка 10-13 %. Загрузите выделение с пузырьками воздуха (щелчком по каналу при нажатой клавише Ctrl), инвертируйте его (Ctrl+Shift+I), а затем найдите разность между полученной областью и первым из дополнительных каналов. Последнее действие можно выполнить следующим образом: нажать сочетание клавиш Ctrl+Shift+Alt и щелкнуть по необходимому каналу.

Выделение готово. Залейте его белым цветом на новом слое, что создаст иллюзию воздушных пузырьков под наклеенным скотчем. На этом работа завершена. Конечный результат представлен на рис. 4.97.

Вместо черного фона можно использовать практически любое изображение, однако если оно выполнено в светлых тонах, то цвета в слоях со скотчем лучше инвертировать (Ctrl+I). Кроме того, в таком случае придется применить режим наложения пикселов Multiply (Умножение) вместо Screen (Осветление), а непрозрачность слоя с пузырьками увеличить примерно до 40 %.

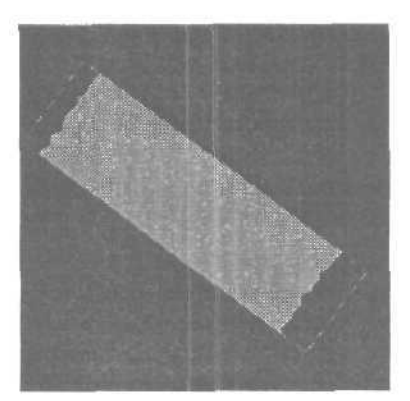


Рис. 4.97. Итоговое изображение

4.18. Эффект скорости

Наше исходное изображение представлено на рис. 4.98 (оригинал рисунка см. на компакт-диске Illustrations\Ch04\4_098). На нем нарисован идущий человек. Что нам говорит о том, что он движется? Во-первых, конечно, положение его тела: одна нога ушла вперед, другая ее догоняет, то же самое можно сказать и о руках. Во-вторых, развевающийся галстук. Наша задача — усилить эффект движения, создав изображение, похожее на снимок старым фотоаппаратом.



Рис. 4.98. Исходное изображение

Для начала необходимо выделить фигуру человека, применив наиболее удобный для вас инструмент выделения. Можно, например, воспользоваться инструментом Magic Wand (Волшебная палочка): щелкнув по белому фону, выделить его, а потом, инвертировав выделение (Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать) или Ctrl+Shift+I), получить область в виде контура человека,

Вырежьте полученную область на новый слой, для чего щелкните правой кнопкой мыши по фоновому слою и из контекстного меню выберите команду Layer via Cut (Слой вырезанием). Создайте копию полученного слоя, перетащив его на кнопку с изображением чистого листа, расположенную внизу палитры Layers (Слои),

Нижний из двух одинаковых слоев необходимо размыть. Для этого отлично подходит специальный фильтр: Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размыть в движении). Диалоговое окно данного фильтра с использованными настройками представлено на рис. 4.99.

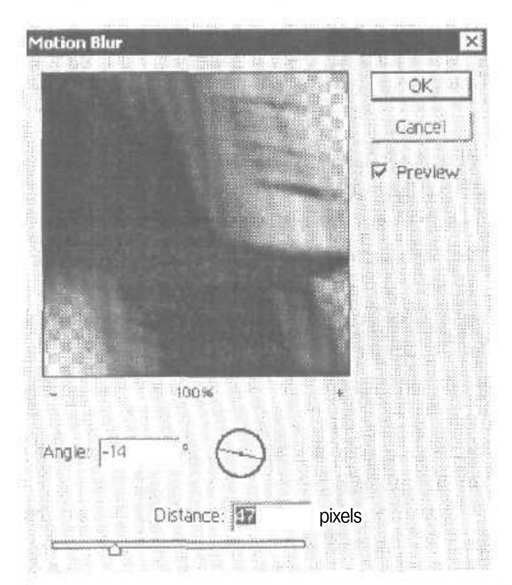


Рис. 4.99. Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размыть в движении)

Под четким изображением, расположенным на верхнем слое, образуется ореол размытого изображения, находящегося под ним. Для имитации скорости необходимо передвинуть размытый слой так, чтобы он образовывал не ореол, а «шлейф» позади движущегося объекта.

Чтобы передвинуть слой, можно воспользоваться инструментом Move (Перемещение) (горячая клавиша — V). Результат такого смещения представлен на рис. 4.100.



Рис. 4.100. Смещенное размытое изображение человека

Для большей реалистичности следует передать иллюзию движения не только позади фигуры, но и над ней. Для этого создайте копию размытого слоя и помес-

тите его над слоем с четким изображением. Затем измените режим наложения пикселов верхнего слоя на Overlay (Перекрытие). После этого изображение вновь станет четким и будет частично размыто вверху и сзади.

Кроме того, для достижения большего правдоподобия мы добавим плавный переход «шлейфа» в фон, так как сейчас он недопустимо резкий. Для этого воспользуемся маской слоя. Создайте маску для нижнего размытого слоя, щелкнув на кнопке с изображением белого круга, расположенной внизу палитры Layers (Слои).

Далее выберите инструмент Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G), установите тип градиента Linear (Линейный), а направление — Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона). При этом необходимо, чтобы текущими цветами были цвета по умолчанию (черный и белый), для чего достаточно нажать клавишу D.

Постройте градиентный переход, начав с середины фигуры, а затем протянув образующую вдоль линии размытия. Можно также грубо выделить фрагменты, которые не затронула маска (в нашем примере это левая рука), и создать аналогичный градиент.

В итоге получается хоть и «мультяшечный», но все же достаточно правдоподобный эффект (рис. 4.101 и рис. 44 на цветной вкладке).



Рис. 4.101. Итоговое изображение

4.19. Биологические структуры

Создание моделей живых существ на сегодняшний день является одной из наиболее актуальных проблем трехмерной графики. И одна из составляющих этой проблемы — реалистичные текстуры, в частности текстура кожи. В этом примере мы покажем, как можно просто и быстро нарисовать кожу, сквозь которую просвечивают капилляры.

Итак, создаем новое изображение (Ctrl+N). Его размеры не должны быть слишком велики — достаточно 400x400 пикселов, иначе работа будет затруднена (это связано с применением фильтра Clouds (Облака)). Наиболее подходящий цветовой режим в данном случае — RGB.

Первый шаг, как и во многих других работах, связанных с текстурами, — это создание случайной основы при помощи фильтра Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Изображение на этом этапе показано на рис. 4.102.

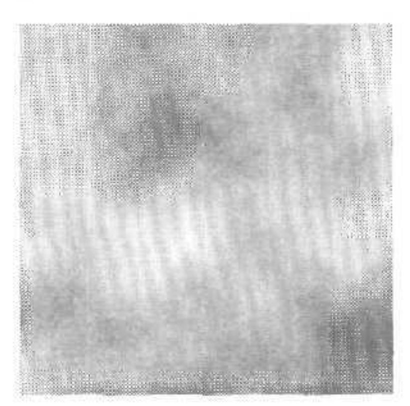


Рис. 4.102. Результат применения фильтра Clouds (Облака)

Поскольку нам необходимо получить достаточно рельефные узлы, которые впоследствии станут капиллярами, далее применяем фильтр Crystallize (Кристаллизация): Filter ▸ Pixelate ▸ Crystallize (Фильтр ▸ Оформление ▸ Кристаллизация). Диалоговое окно с настройками этого фильтра показано на рис. 4.103. Мы использовали значение Cell Size (Размер ячейки), равное 12. Если вы придерживаетесь рекомендованных нами размеров изображения, то это число менять не стоит.

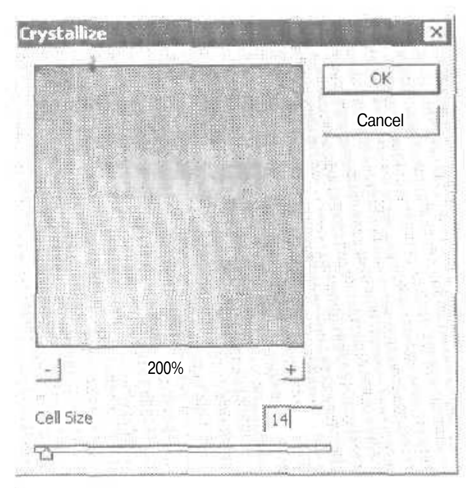


Рис. 4.103. Диалоговое окно фильтра Crystalize (Кристаллизация)

Далее нужно применить фильтр Find Edges: Filter ▸ Stylize ▸ Find Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Найти края).

В результате будет получена черно-белая текстура. Прежде чем работать с ней далее, необходимо усилить контрастность. В данном примере можно воспользовагь-

ся автоматической коррекцией: Image ▸ Adjustments ▸ Auto Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Автоматическая коррекция уровней).

Следующее действие — инвертирование изображения: Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать).

Мы получили заготовку текстуры. Промежуточный результат, соответствующий данному этапу работы, показан на рис. 4.104.

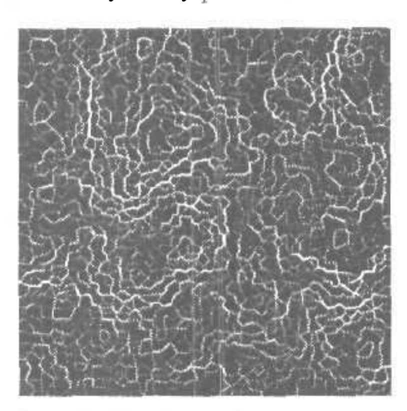


Рис. 4.104. Черно-белая текстура

Теперь необходимо создать на основе этой текстуры образец заливки: Edit ▸ Define Pattern (Редактирование ▸ Определить образец). Это позволит позже поэкспериментировать и получить с помощью данной текстуры не только кожу, но и поверхность листка дерева и многое другое.

Создайте изображение любых размеров. Залейте фон цветом, близким к цвету кожи. Мы выбрали цвет R214G144B118. Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N) и примените к нему слой-маску: Layer ▸ Add Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Добавить маску слоя ▸ Показать все). Работать с маской достаточно просто (рис. 4.105). В строке слоя, к которому применена маска, есть два квадратика: левый — это цвет заливки слоя, правый — образец текстуры.

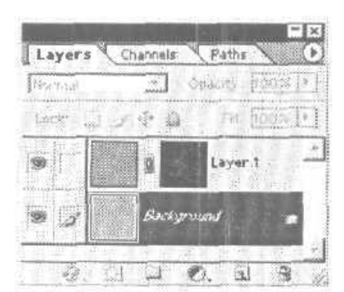


Рис. 4.105. Палитра Layers (Слои) при включенном слое-маске

Для начала зададим образец текстуры: щелкните мышью на правом квадрате, выберите команду Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка) и залейте изображение созданной текстурой. Результат будет похож на рис. 4.104.

Затем зададим цвет заливки слоя. Щелкните мышью на левом квадрате и снова выполните заливку, но на этот раз уже красным цветом. После этого вы получите нечто похожее на рис. 4.106.

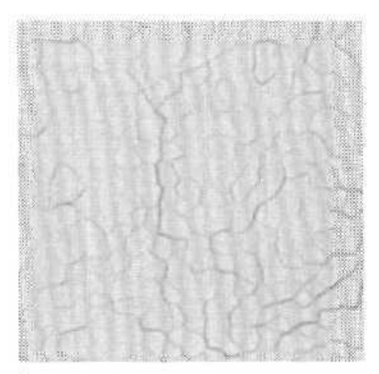


Рис. 4.106. Слой с текстурой после применения слоя-маски

Это уже близко к желаемому результату, но для увеличения реалистичности необходимо разнообразить цвета капилляров. Для этого выделите их часть, используя команду Load Selection (Загрузить выделение): Select ▸ Load Selection (Выделение ▸ Загрузить выделение). Необходимые настройки показаны на рис. 4.107. Получившееся выделение залейте фиолетовым цветом.

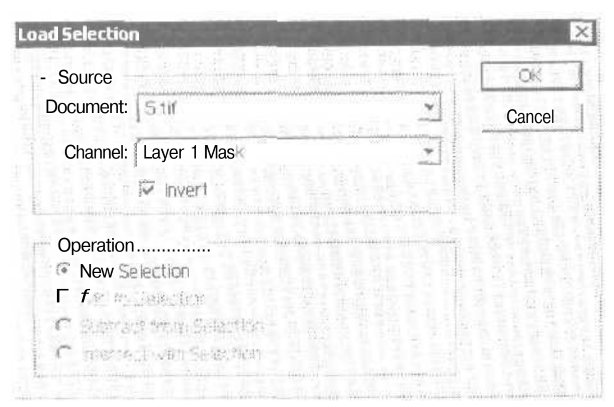


Рис. 4.107. Настройки команды Load Selection (Загрузить выделение)

Эффект практически выполнен. Остался последний, но очень важный шаг — добавление рельефности. Для этого можно воспользоваться слоевыми эффектами, и в данном случае это оптимальный вариант, так как текстура находится на отдельном слое. Выберите команду Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф). Использованные нами настройки показаны на рис. 4.108. Итоговое изображение показано на рис. 4.109 (см. рис. 45 цветной вкладки).

Таким же способом можно получить великое множество различных текстур. Например, чтобы изобразить лист дерева, нужно выполнить заливку не красным, а зеленым цветом, и применить другие настройки эффекта слоя. Экспериментируйте, и вы добьетесь интересных результатов.

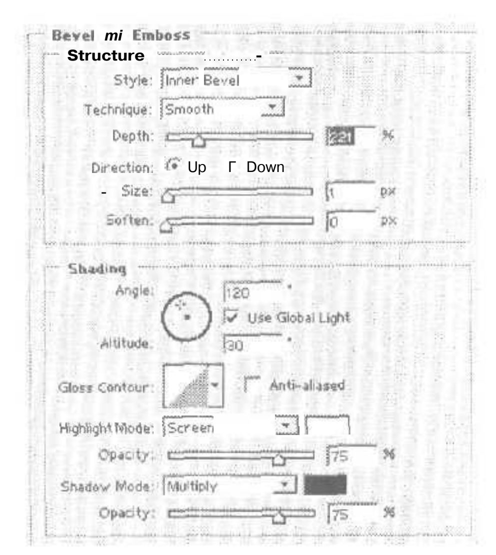


Рис. 4.108. Настройки эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

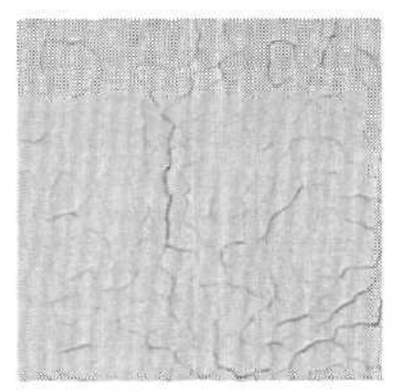


Рис. 4.109. Итоговое изображение

4.20. Компакт-диск

Это, наверное, один из самых сложных и интересных примеров в книге. И сложен он не тем, что потребует от вас каких-то особых умений, а тем, что включает в себя очень большое количество действий с несколькими слоями, и начинающему пользователю в них очень легко запутаться. Будьте очень внимательны, и все получится.

Создайте (Ctrl+N) новое изображение в формате RGB размером 400×400 пикселов. В качестве фонового цвета лучше всего выбрать белый.

Так как рисование компакт-диска потребует точного выравнивания фигур по центру изображения, включите линейки: View ▸ Rulers (Вид ▸ Линейки). Если размерность в них будет не в пикселах, а сантиметрах, измените установки программы: Edit ▸ Preferences ▸ Units&Rulers (Правка ▸ Установки ▸ Единицы и линейки).

Кроме линеек вам понадобится еще один вспомогательный инструмент — направляющие. Щелкните левой кнопкой мыши на верхней линейке и, не отпуская ее, переместите направляющую до уровня в 200 пикселов. Точно также перетащите вертикальную направляющую. Их пересечение будет точным центром изображения.

Перейдем непосредственно к рисованию диска. Запустите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), в панели параметров включите режим Fixed Size (Фиксированный размер) и задайте размер 340x340 пикселов. Это — основной диаметр будущего диска.

Создайте эллиптическое выделение с указанными выше настройками точно посередине изображения. Для этого, удерживая левую клавишу мыши, подведите курсор к центру и нажмите клавишу Alt. Выделение выровняется по направляющим, то есть, по центру.

Затем переведите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) в режим Subtract From Selection (Исключить из выделения). Настройку Fixed Size (Фиксированный размер) оставьте активной, но смените размер на 42x42 пиксела.

Затем поместите это выделение точно по центру уже созданного описанным выше способом. В итоге получится выделенная форма, уже напоминающая диск. Залейте ее, используя Paint Bucket (Заливка) светло-серым цветом (рис. 4.110).

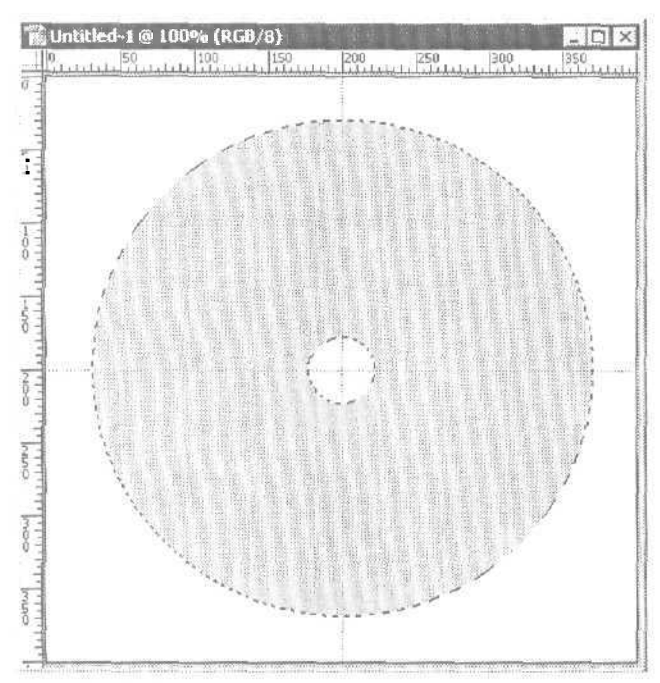


Рис. 4.110, Залитая серым цветом заготовка для диска

Создайте новый слой, который назовите Тень. Переключитесь на него. Нам снова понадобится уже созданное выделение, правда, его внутренний радиус придется откорректировать. Смените у Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) размеры на 102x102 пиксела и поместите новое выделение в режиме Subtract From

Selection (Исключить из выделения) в центр изображения. Залейте полученное выделение белым цветом.

Теперь нам в первый раз Б примере понадобятся незаменимые слоевые эффекты, а точнее, Gradient Overlay (Заливка градиентом). Удобнее всего его запустить кнопкой Add Layer Style (Добавить слоевой эффект) в палитре Layers (Слои).

Нам понадобится самый обычный градиент от черного к белому. Правда, его нужно немного подкорректировать. Щелкните левой кнопкой мыши на инструменте Gradient (Градиент) и смените черный цвет на темно-серый, а белый - на светло-серый.

Остальные настройки Gradient Overlay (Заливка градиентом) показаны на рис. 4.111.

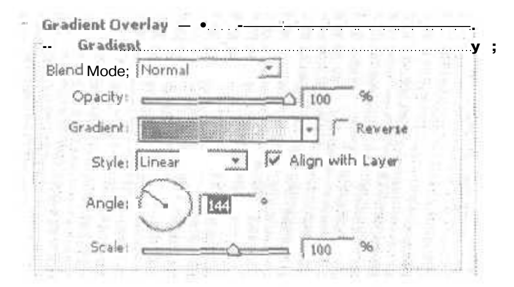


Рис. 4.111. Настройки Gradient Overlay (Заливка градиентом)

Если все подобрано верно, то получится изображение, похожее на рис. 4.112. Если же ваш результат сильно отличен, все можно исправить в палитре Layers (Слои) — слоевые эффекты тем и хороши, что их настройки можно менять в любое время, достаточно щелкнуть на значке эффекта, и откроется окно его редактирования.

Снимите выделение (Ctrl+D).

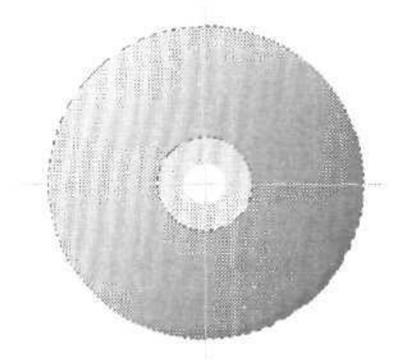


Рис. 4.112. Диск после заливки градиентом

Создайте новый слой и назовите его Радуга. Запустите инструмент Gradient (Градиент), выберите в его панели параметров готовый вариант Spectrum, который действительно переливается всеми цветами радуги. Примените его к изображению сверху вниз (рис. 4.113).

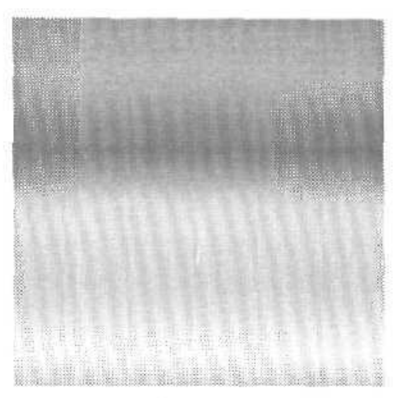


Рис. 4.113. Созданный градиент

Затем примените к слою Радуга инструмент Free Transform (Свободная трансформация) (Ctrl+T) в режиме Distort (Искривление). Стяните опорные точки с левой стороны к центру изображения так, чтобы получился сектор.

Продублируйте слой Радуга, перетянув его в палитре Layers (Слои) на значок в виде белого листа бумаги (Create New Layer). Затем выполните Edit ▸ Transform ▸ Rotate 180° (Редактирование ▸ Трансформирование ▸ Поворот на 180°) и сведите дубликат со слоем «Радуга» (Ctrl+E) (рис. 4.114).

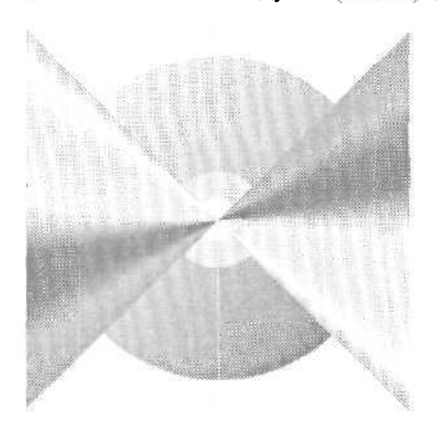


Рис. 4.114. Работа после дублирования слоя Радуга и размещения копии

После чего еще раз продублируйте слой Радуга и поверните его, но на этот раз уже на 90°. Результат будет похож на рис. 4.115.

Сейчас нам нужно выделение, повторяющее основную часть диска. Можно было бы повторить операции, которые мы использовали при создании слоя Тень, но есть куда более простой и элегантный способ, о котором знают далеко не все,

Удерживая клавишу Ctrl, щелкните левой кнопкой мыши на слое Тень. Все непрозрачное на этом слое станет выделенным, что нам и нужно.

Переключитесь на слой Радуга. Инвертируйте выделение (Ctrl+Shift+I). Нажмите клавишу DEL. Снимите выделение (Ctrl+D).

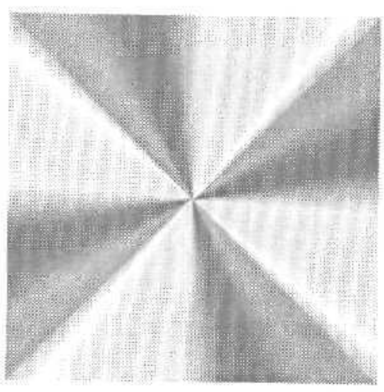


Рис. 4.115. Готовый слой Радуга

Заготовка для компакт-диска готова (рис. 4.116), дальше мы будем работать над ее реалистичностью.

Сменим Blending Mode (Режим смешения) на Overlay (Перекрытие), а прозрачность (Opacity) уменьшим до 65 %.

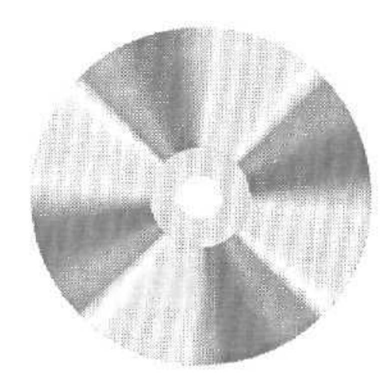


Рис. 4.116. Компакт-диск после обрезания слоя Радуга

Диск слишком ярок. Чтобы исправить этот недостаток, понадобятся два действия. Первое мы произведем сейчас, второе — чуть позже. Создайте новый корректирующий слой в режиме Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность): Layer ▸ New Adjustment Layer ▸ Hue/Saturation (Слой ▸ Новый корректирующий слой ▸ Оттенок/Насыщенность). Использованные авторами настройки показаны на рис. 4.117.

В палитре Layers (Слои) установите прозрачность (Opacity) для корректирующего слоя в пределах 25-40 % (это лучше определить «на глаз»).

Теперь попробуем нарисовать «незаписываемую» область в середине диска. Для этого вернитесь к слою Радуга и с помощью Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) создайте круглое выделение радиусом 130 пикселов. Выполним последовательно операции копирования (CTRL+C) и вставки (CTRL+V).

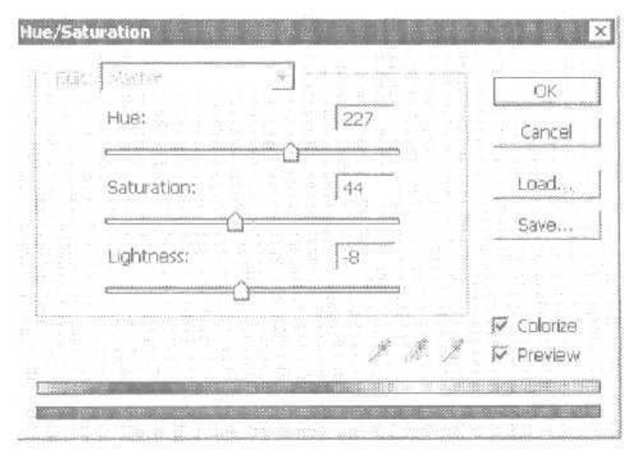


Рис. 4.117. Настройки корректирующего слоя в режиме Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

Выставьте для получившегося нового слоя в палитре Layers (Слои) режим Blending Mode (Режим смешения) в значение Screen (Экран). Возможно, понадобится уменьшить прозрачность (Opacity) слоя до 60-70 % (авторам этого делать не пришлось). Сведите слой со слоем Радуга (Ctrl+E).

Рисунок на этой стадии показан на рис. 4.118.

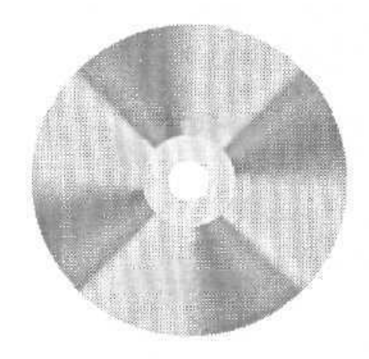


Рис. 4.118. Компакт-диск после применения корректирующего слоя и создания «незаписываемой» области

Для большей реалистичности добавим в компакт-диск надпись. В этом нам очень поможет новый инструмент Photoshop CS, а именно текст по контуру. Как вы знаете (см. раздел 1.10), в Photoshop есть готовые контуры разной формы, называемые Shapes (Фигуры). Нам, как уже можно догадаться, нужен инструмент Ellipse (Эллипс) в режиме Paths (Контуры). Создайте круглый контур около внутренней стороны «незаписываемой» области.

Запустим инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), подведем курсор мыши к созданному контуру так, чтобы изменился указатель, и введем любой текст (рис. 4.119). Подкорректируйте размеры текста, его гарнитуру и прочие параметры, опираясь на собственный вкус.

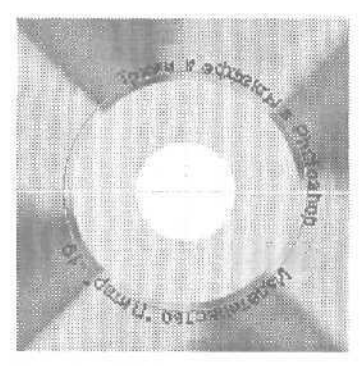


Рис. 4.119. Создаем текст по контуру

Откроем палитру Paths (Контуры) и удалим контур Work Path. После этого круг исчезнет с экрана, останется только текст.

Остались последние штрихи, которые добавят реалистичности. Прежде всего, создадим бороздку во внутренней части диска — такие бороздки есть на любом диске, они нужны для его раскручивания в приводе.

Сделайте активным первый слой. Создайте круглое выделение примерно по середине серой части диска. Выполните Select ▸ Modify ▸ Border (Выделение ▸ Изменить ▸ Граница). В открывшемся окне установите значение границы 2 пиксела. В результате мы получим выделение в форме тонкого кольца.

Выполните операции копирования (Ctrl+C) и вставки (Ctrl+V). К новому слою примените слоевой эффект Bevel and Emboss (Скосы и рельеф) с показанными на рис. 4.120 настройками. Затем совместите этот слой с фоном (Ctrl+E).

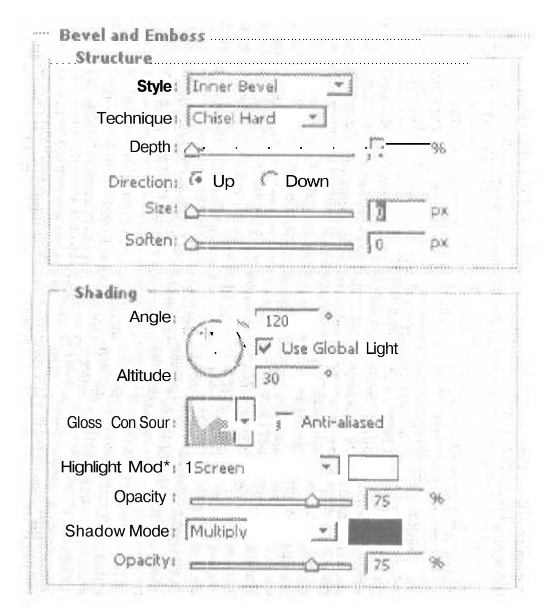


Рис. 4.120. Параметры Bevel and Emboss (Скосы и рельеф)

Уже значительно лучше, но диск все еще не выглядит реалистичным. Особенно портят его чрезвычайно резкие переходы цвета в слое Радуга. Это нам и нужно исправить.

А сделать это очень просто. Запустите фильтр Radial Blur: Filter ▸ Blur ▸ Radial Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Радиальное размытие) с настройками, показанными на рис. 4.121.

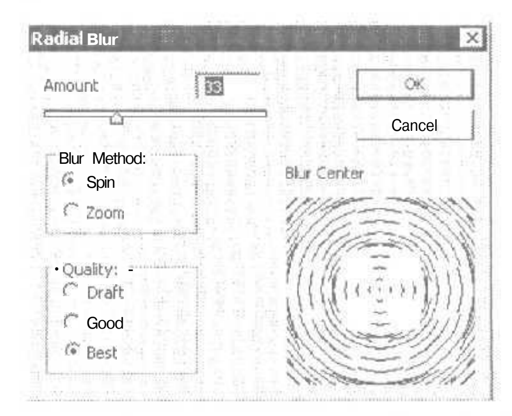


Рис. 4.121. Применение фильтра Radial Blur (Радиальное размытие)

После этого в нижней части изображения появятся разноцветные пикселы. Это побочный эффект от использованного фильтра, который очень просто исправляется инструментом Eraser (Ластик). Результат показан на рис. 4.122. Если ваш диск не похож на представленный на рисунке, попробуйте применить фильтр Radial Blur (Радиальное размытие) еще раз.

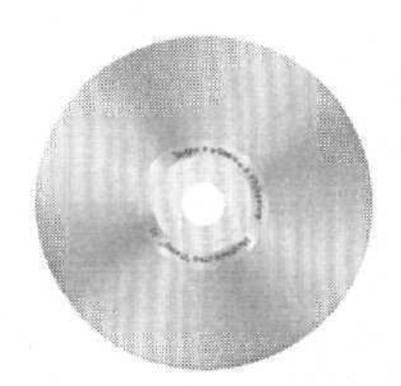


Рис. 4.122. Диск после применения фильтра Radial Blur (Радиальное размытие)

Остался последний шаг — создание внешней кромки диска. Это уже совсем просто.

Создайте новый слой. Он должен располагаться выше других, но под корректирующим. Повторите операцию, которую мы выполняли в самом начале примера — создайте круглое выделение размером 340x340 пикселов и поместите его в центр изображения.

Выполните Select ▸ Modify ▸ Border (Выделение ▸ Изменить ▸ Граница). Величину границы задайте в 3 пиксела. Залейте получившееся выделение тем же цветом, каким залит центр диска. Затем запустите слоевой эффект Drop Shadow (Падающая тень). Настройки показаны на рис. 4.123.

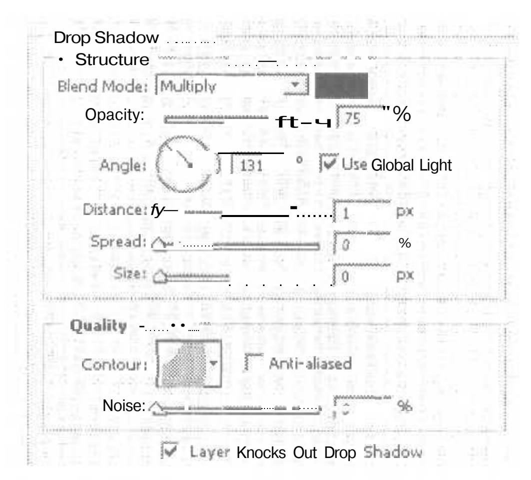


Рис. 4.123. Настройки Drop Shadow (Внешняя тень)

Кроме того, можно добавить еще эффект Inner Shadow (Внутренняя тень) с теми же настройками (авторы так и поступили).

Сведите все слои (Shift+Ctrl+E). Итоговое изображение показано на рис. 4.124 (см. рис. 46 цветной вкладки).

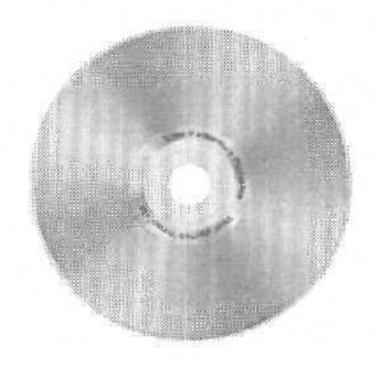


Рис. 4.124. Готовый компакт-диск

4.21. Штрих-код

Это очень простой пример, который выполняется мгновенно даже самым неопытным пользователем. Но он позволяет нарисовать то, что используется очень часто в дизайнерской работе, так как достаточно хорошо выражает идеи коммерциализации в лучшем случае и продажности — в худшем. Это — штрих-код.

Создайте новое изображение (CtrL+N) в любой цветовой модели. Авторы предпочли RGB. Размеры изображения должны быть небольшими — оптимально 300x100 пикселов. Фоновый цвет — белый.

В начале применим фильтр Add Noise: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) е настройками, показанными на рис. 4.125.

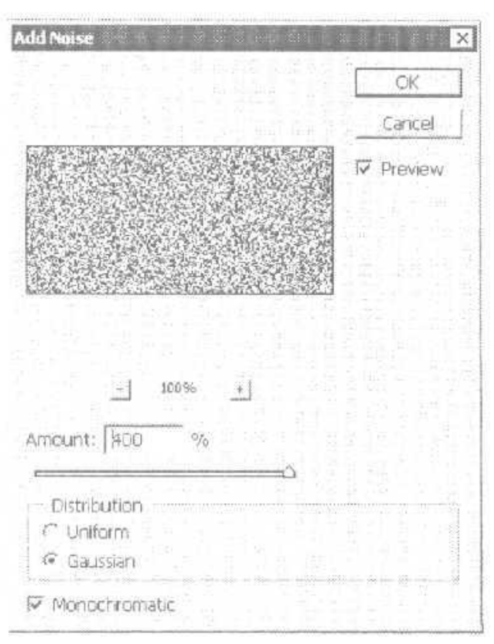


Рис. 4.125. Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

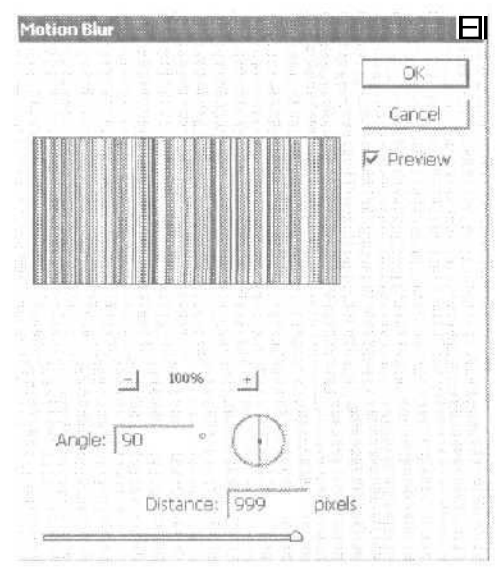


Рис. 4.126. Использование фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

Как вы, наверное, уже обратили внимание, создание шума часто встречается в этой главе. Причина проста — это один из лучших способов получить изображение со случайным распределением яркости, которое просто идеально для трансформации в текстуру.

Так и сейчас, превратим шум в полосы. Для этого примените фильтр Motion Blur (Размытие в движении) с настройками, показанными на рис. 4.126.

Результат последнего действия уже напоминает штрих-код, однако полосок слишком много, и они слишком тонкие. Это очень легко исправить, увеличив контраст изображения. Для этого подходит ряд инструментов, мы остановили выбор на своих любимых кривых (Curves) (Ctrl+M). Необходимые настройки показаны на рис. 4.127

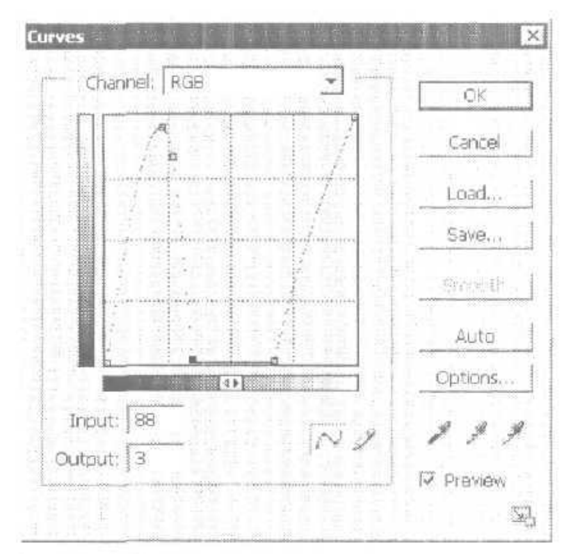


Рис. 4.127. Использованная в примере кривая

Если все сделано правильно, результат будет похож на рис. 4.128

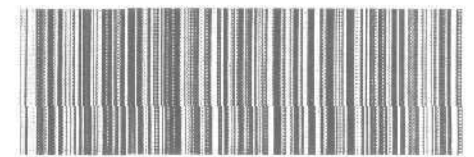


Рис. 4.128. Работа после увеличения контраста

Текстура готова. Однако для большей нужно выполнить еще два действия.

Запустите инструмент Rectangle Marquee (Прямоугольное выделение), выделите фрагмент в нижней части изображения (на этом этапе ориентируйтесь на рис. 4.129) и нажмите клавишу Delete.

После этого инструментом Horizontal Type (Горизонтальный текст) создайте в созданной области произвольный набор цифр. Шрифт и размеры подберите на глаз.

Пример выполнен. Готовое изображение показано на рис. 4.129 (см. рис. 47 цветной вкладки).



Рис. 4.129. Готовый штрих-код

4.22. Кристаллы

Мы долго думали о том, куда лучше поместить этот пример — в текстуры, природные явления или имитацию объема. Дело в том, что этот пример тематически может быть в любой из этих глав. Но все-таки выбор пал именно на текстуры, так как реальное его использование лежит в создании фона для чего-либо.

Мы бы отнесли этот пример к неожиданно интересным простым трюкам. Выполнить его сможет даже самый неопытный пользователь, а результат впечатляет,

Создадим новое изображение размером 400x400 пикселов в цветовом режиме RGB, Сразу, используя инструмент Paint Bucket (Заливка), залейте его черным цветом.

Затем примените фильтр Lens Flare: Filter ▸ Render ▸ Lens Flare (Фильтр ▸ Освещение ▸ Блик) с показанными на рис. 4.130 настройками. Обратите внимание па то, что блик должен быть расположен по центру изображения,

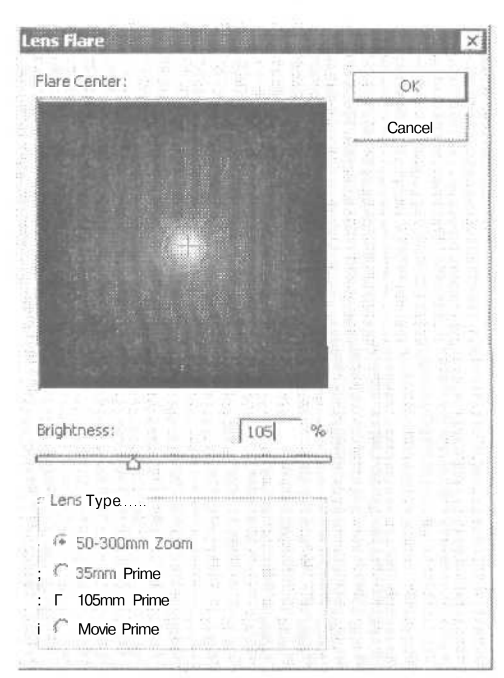


Рис. 4.130. Диалоговое окно фильтра Lens Flare (Блик)

Теперь увеличим при помощи Canvas Size: Image ▸ Canvas Size (Изображение ▸ Размер холста) размеры изображения в два раза. Настройки для этой операции показаны на рис. 4.131.

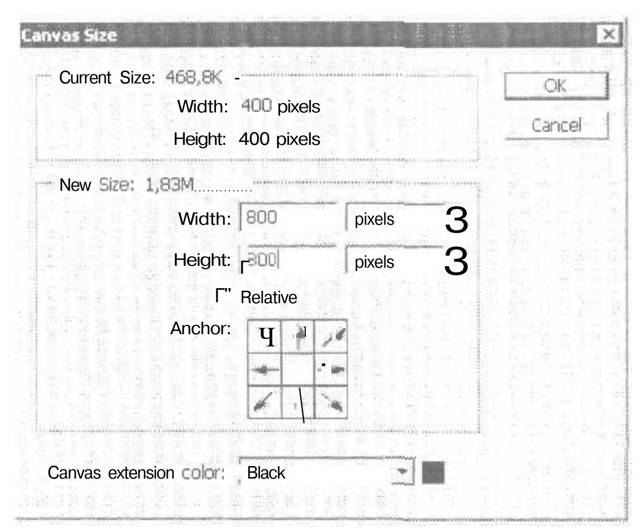


Рис. 4.131. Настройки Canvas Size (Размер холста)

Если все сделано правильно, ваша работа будет соответствовать рис. 4.132.

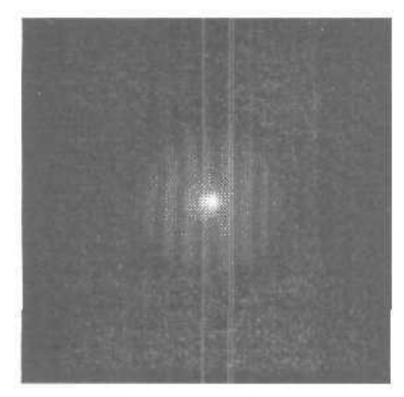


Рис. 4.132. Блик на большом изображении

Теперь необходимо превратить блик в достаточно большое разноцветное пятно. Для этого идеально подходит фильтр Fresco: Filter ▸ Artistic ▸ Fresco (Фильтр ▸ Художественные ▸ Фреска) (рис. 4.133).

Работа на этом этапе показана на рис. 4.134. Теперь вы можете попять, зачем было обязательно располагать блик в центре изображения — он вырос многократное и если бы был с краю, просто не поместился бы.

Мы дошли до самого главного этапа работы — формирования кристаллов. Для этого мы использовали фильтр Extrude: Filter ▸ Stylize ▸ Extrude (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Выдавливание). Необходимые настройки можно увидеть на рис. 4.135.

OK
Cancel
Fresco
Brush Size
Brush Detail 5
Texture 1

Рис. 4.133. Параметры фильтра Fresco (Фреска)

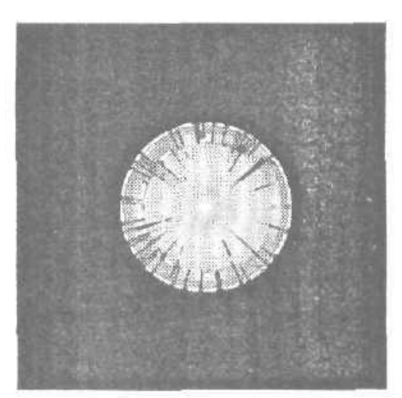


Рис. 4.134. Изображение после применения фильтра Fresco (Фреска)

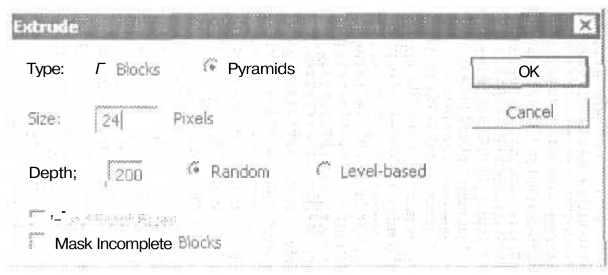


Рис. 4.135. Настройки фильтра Extrude (Выдавливание)

Кристаллы готовы. Однако они все разноцветные и выглядят совершенно неприглядно. Нам нужно окрасить их *в* один тон. Авторы предпочли голубой — именно такого цвета обычно бывают всякого рода загадочные кристаллы в художественных фильмах, и большинство людей к этому привыкли.

Как, наверное, многие уже догадались, для окраски авторы использовали инструмент Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) в режиме Colorize (Окраска). Примененные настройки показаны на рис. 4.136.

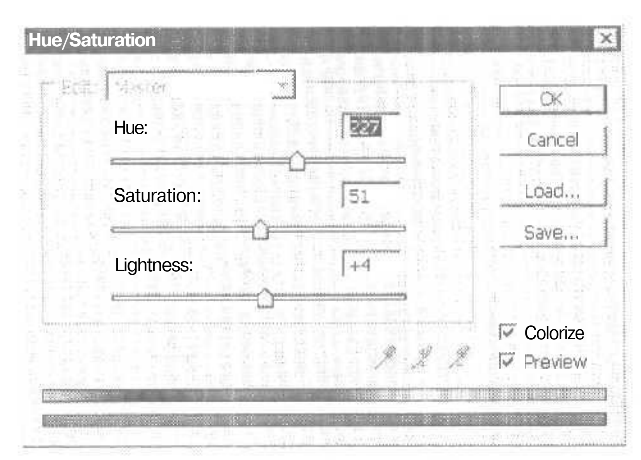


Рис. 4.136. Настройки Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Вы же можете немного поэкспериментировать, создавая кристаллы разного цвета и освещенности. Пример выполнен полностью. Готовое изображение показано на рис. 4.137 (см. рис. 48 цветной вкладки).

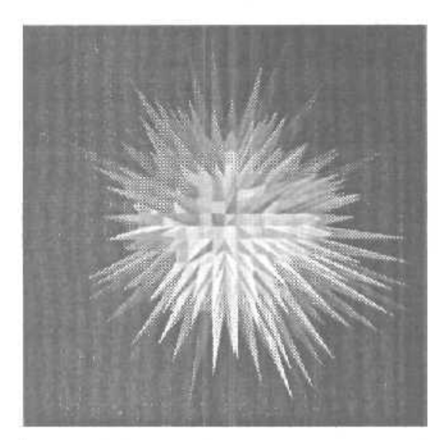


Рис. 4.137. Изображение кристаллов

4.23. «Кровожадная» текстура

Основной областью применения текстур является трехмерная графика, в том числе и проектирование моделей для компьютерных игр. А современные игры, особенно «ходилки-стрелялки», как известно, изобилуют кровавыми сценами.

В этом примере мы попробуем нарисовать что-то на вид достаточно отвратительное, больше всего напоминающее внутренности какого-нибудь монстра.

Авторам пример очень нравится, мы бы его отнесли к лучшим в книге. И дело, конечно же, не в том, что мы очень кровожадные, а в том, что в этом трюке, как ни в каком другом, видно, что можно получить очень интересный результат, затратив минимум усилий, если знать как.

Создайте новое изображение (Ctrl+N) в цветовом режиме RGB размерами 400x400 пикселов. Фон сразу залейте черным цветом.

Основная работа в этом примере будет сделана инструментом Gradient (Градиент). Выберите готовый вариант Foreground to Transparent (От фонового к прозрачному), остальные настройки показаны на рис. 4.138.

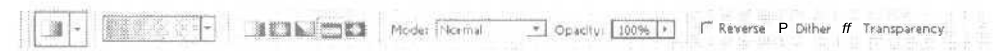


Рис. 4.138. Настройки градиента

Установите в качестве основного цвета (Foreground color) ярко-красный (R255G0B0). Затем нарисуйте инструментом Gradient (Градиент) две полосы разной толщины, как это показано на рис. 4.139. Делать это очень просто — вы представляете, как должна идти полоса, и проводите градиентом, удерживая левую кнопку мыши, вспомогательную линию, соответствующую длиной толщине будущей линии.

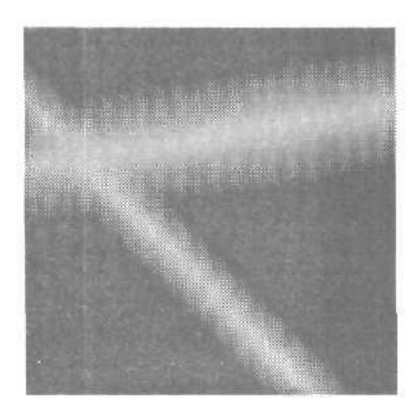


Рис. 4.139. Первые две полосы

После того как красные полосы созданы, откройте цветовую палитру (Color Picker) для основного цвета (щелкнув на нем в палитре инструментов) и поднимите значение параметра Hue (Оттенок) до значения 50. Цвет изменится на желтый. Точно так же, как это было с красным, нарисуйте две полосы разной толщины.

Повторите это действие еще для следующих значений Hue (Оттенок): 100, 150, 200, 250, 300. Старайтесь располагать полосы таким образом, чтобы они распределялись по изображению равномерно.

Результат после этого шага показан на рис. 4.140.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Повторите действия, которые были уже произведены для первого слоя. Конечно же, не нужно повторять расположение полос и их толщину — наоборот, этот слой должен отличаться от первого, и чем больше будет это отличие, тем качественнее выйдет результат.

По готовности полос смените для второго слоя в палитре Layers (Слои) режим Blending Mode (Режим смешения) па Difference (Разность). Объединим слои (Ctrl+E). Результат будет похож на рис. 4.141.

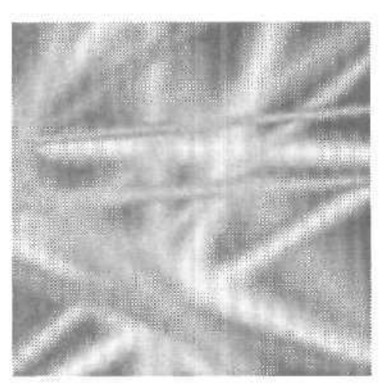


Рис. 4.140. Первый слой с полосами

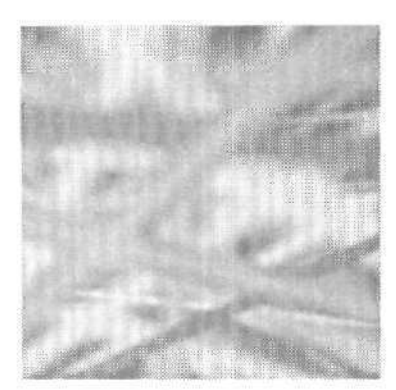


Рис. 4.141. Два слоя с полосами

Придадим нашей работе кровавый цвет. Как вы уже убедились, лучший инструмент для этого — Hue/Saturation: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturations (Изображение ▸ Настройка ▸ Оттенок/Насыщенность). Использованные авторами настройки показаны на рис. 4.142.

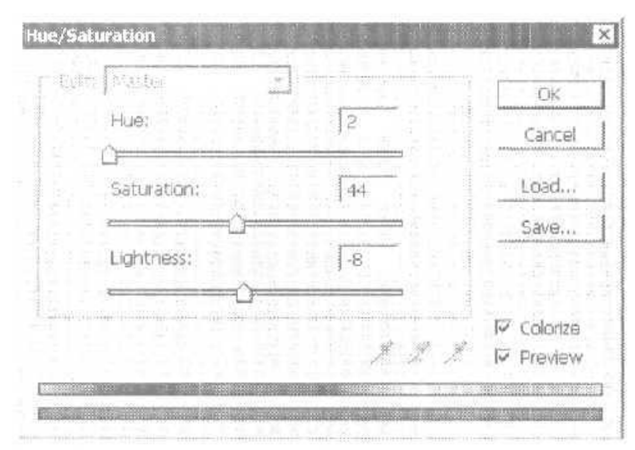


Рис. 4.142. Настройки Hue/Saturation (Тон/Насыщенность]

Если все сделано правильно, после этого шага работа выглядит уже весьма устрашающе (рис. 4.143).

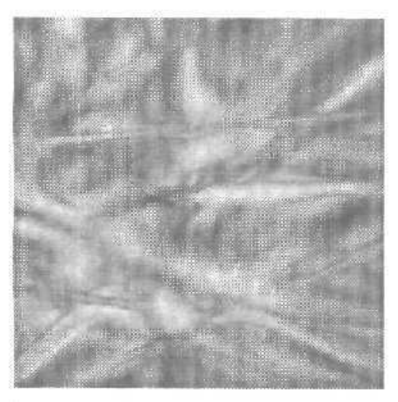


Рис. 4.143. Изображение после применения Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

Придадим «сосудам» большую «сочность», чтобы усилить уже полученный эффект. Примените фильтр Plastic Wrap: Filter ▸ Artistic ▸ Plastic Wrap (Фильтр ▸ Художественные ▸ Пластиковая упаковка) с настройками, показанными на рис. 4.144.

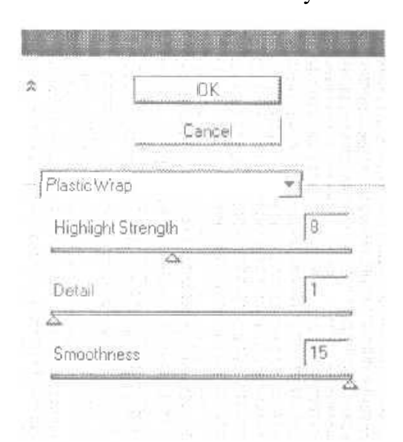


Рис. 4.144. Параметры фильтра Plastic Wrap (Пластиковая упаковка)

Затем продублируйте слой, перетащив его на значок в виде белого листа бумаги в палитре Layers (Слои). В новом слое нужно изменить параметр Blending Mode (Режим смешения) на Overlay (Перекрытие). Готовое изображение показано на рис. 4.145 (см. рис. 49 цветной вкладки).

4.24. Сгусток плазмы

Этот пример продемонстрирует решение одной из наиболее актуальных проблем Photoshop — получения круглых и кольцеобразных объектов с краями очень сложной формы. Мы будем рисовать сгусток плазмы.

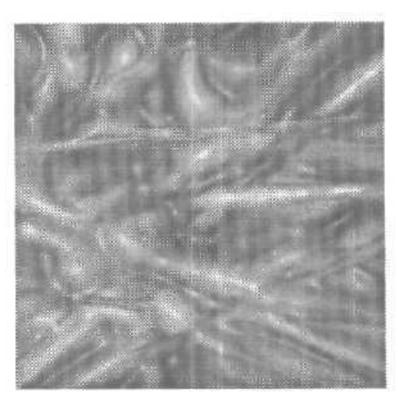


Рис. 4.145. Итоговое изображение

Создайте новое изображение размером 400x400 пикселов в цветовом режиме RGB. Сразу нужно залить его черным цветом.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Запустите инструмент Rectangle (Прямоугольник), выставьте в панели параметров режим Fill Pixels (Заполненная область) и нарисуйте белый прямоугольник (рис. 4.146).

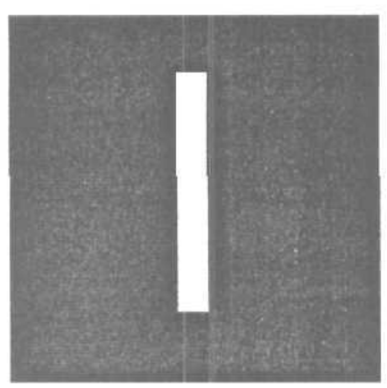


Рис. 4.146. Созданный прямоугольник

Применим к созданному прямоугольнику фильтр Wind: Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер) с настройками, показанными на рис, 4.147. Если действие окажется маловыраженным, повторите применение фильтра нажатием сочетания клавиш Ctrl+F.

Снова используем фильтр Wind (Ветер), но поменяв направление (Direction) на «слева» (From the left). Тут также может понадобиться повторить использование плагина.

Переверните слой с прямоугольником на 90°: Edit ▸ Transform ▸ Rotate 90° CW (Редактирование ▸ Трансформирование ▸ Повернуть на 90° по ч. с.). Запустите фильтр Motion Blur: Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении) и выставьте параметры, показанные на рис. 4.148.

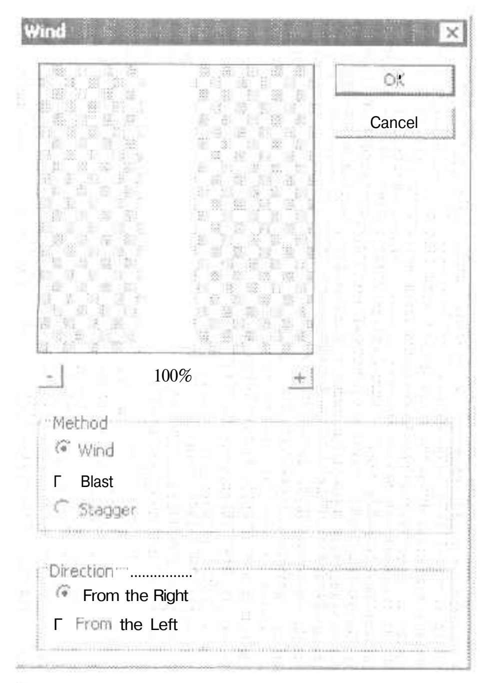


Рис. 4.147. Настройки фильтра Wind (Ветер)

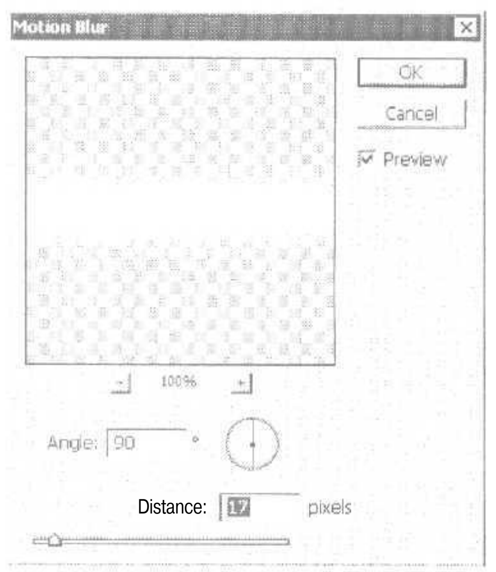


Рис. 4.148. Применение фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

Переходим к самому главному этапу. Именно следующий фильтр позволяет создавать круглые формы из прямоугольных. Это — Polar Coordinates (Полярные координаты). Установите те же настройки, что показаны на рис. 4.149.

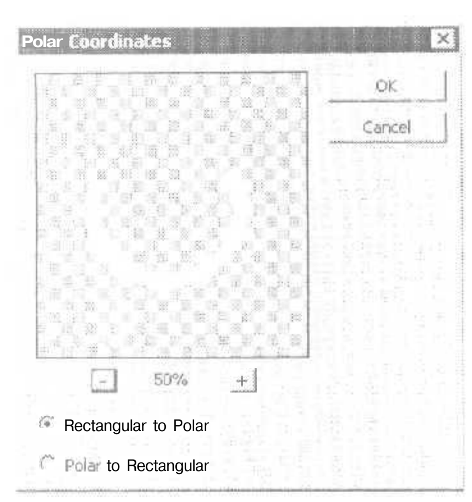


Рис. 4.149. Диалоговое окно фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

В результате получится дуга. Из нее нужно сделать окружность. Это совсем просто. Продублируйте слой, перетащив его в палитре Layers (Слои) на значок с изображением белого листа бумаги. Затем запустите инструмент Free Transform для нового слоя и разверните его так, чтобы получилось что-то похожее на рис. 4.150.

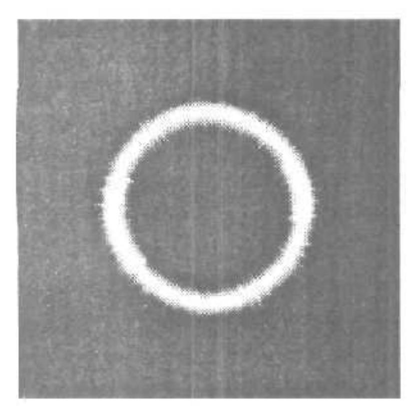
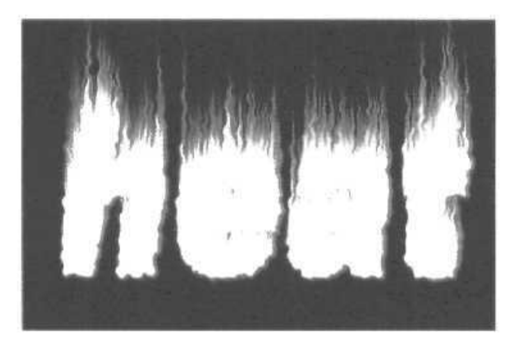


Рис. 4.150. Готовый "плазменный круг"

Сведите два верхних слоя (Ctrl+E).

Сейчас нам нужно окрасить полученное изображение так, чтобы оно стало похоже на то, что большинство людей представляет себе при слове «плазма». Для этого примените слоевой эффект Outer Glow: Layer ▸ Layer StyLe ▸ Outer Glow (Слой ▸ Слоевые эффекты ▸ Внешнее свечение). Использованные авторами параметры показаны на рис. 4.151.

Продублируйте слой с кольцом еще дважды и, предварительно уменьшив слои с помощью Free Transform (Свободное трансформирование) (Ctrl+T), помести-



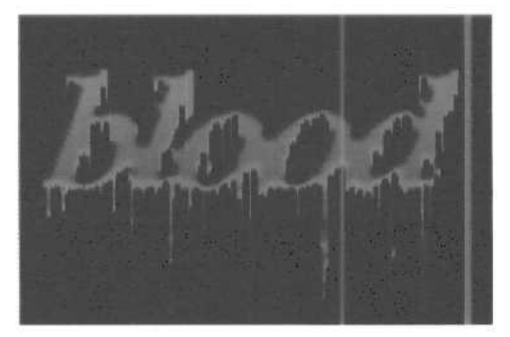
1. Надпись огнем, в основе которой — многократное применение фильтра Wind (Ветер) и размытия (см. раздел 3.1.1)



2. Огненный текст, полученный при помощи фильтра Diffuse (Диффузия) в сочетании с размытием (см. раздел 3.1.2)



3. Надпись из льда (см. раздел 3.2)



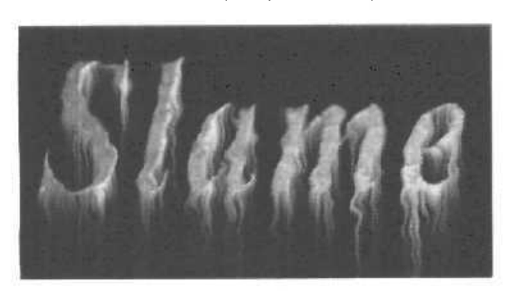
4. Пишем кровью (см. раздел 3.3)



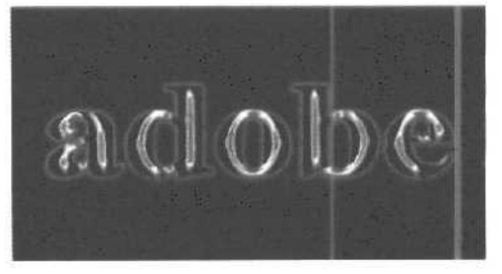
5. Имитация объема — надпись из воды (см. раздел 3.4)



6. «Разбитые» буквы (см. раздел 3.5)



7. Болотный текст (см. раздел 3.6)



8. Лазерная надпись (см. раздел 3.7)



9. Буквы под снегом (см. раздел 3.8)



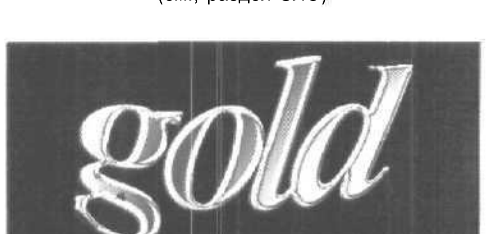
10. Матовое стекло (см. раздел 3.9)



11. Буквы, отлитые из железа
(см., раздел ЗЛО)



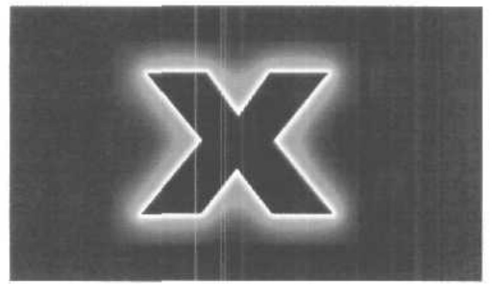
12. Эффект хромированной поверхности
(см. раздел 3.11)



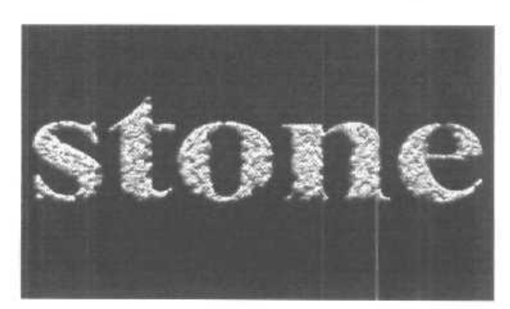
13. Буквы из золота
(см. раздел 3.12)



14. Надпись из ртути демонстрирует
универсальный способ имитации поверхности
любого металла (см. раздел 3.13)



15. X-Files (см. раздел 3.14)



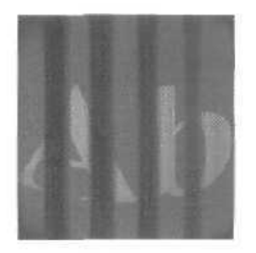
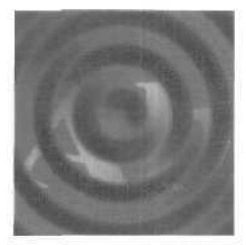
16. Каменные буквы (см. раздел 3.15)



17. Надпись под водой (см. раздел 3.16)



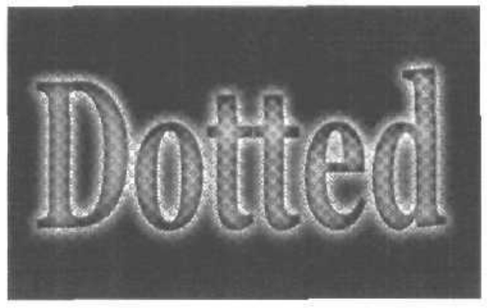
18. Буквы из снега (см. раздел 3.17)

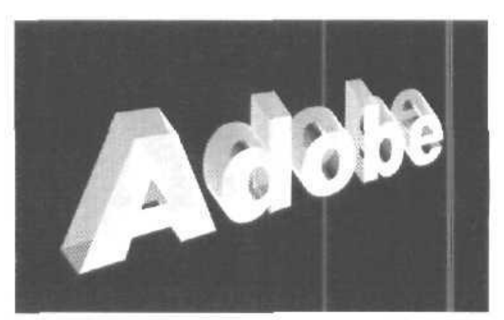
19. Текст на волнистой поверхности, полученный с применением линейного и радиального градиента (см. раздел 3.18)



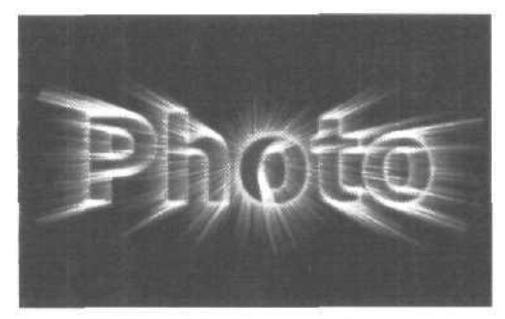
20. Надпись в стиле Дали (см. раздел 3.19)



21. Надпись из объемных точек (см. раздел 3.20)



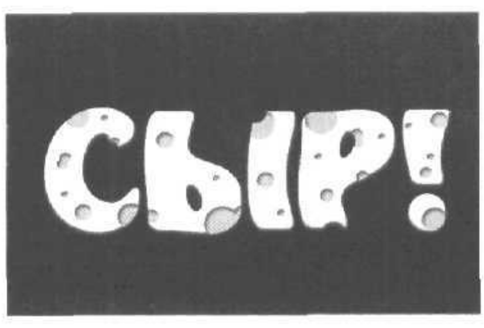
22. Трехмерный текст



23. Буквы, полученные с эффектом имитации взрыва (см. раздел 3.22)



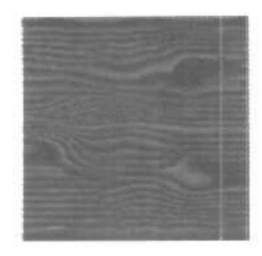
24. Пикселный текст (см. раздел 3.23)



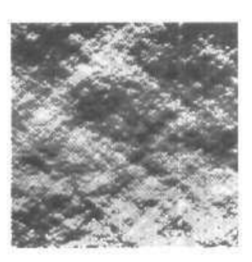
25. Текст из сыра (см. раздел 3.24)



26. Текст «высокого напряжения» (см. раздел 3.25)



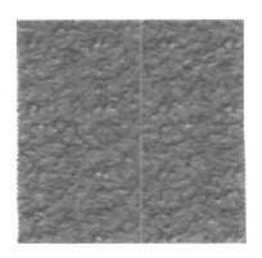
27. Деревянная поверхность (см. раздел 4.1)



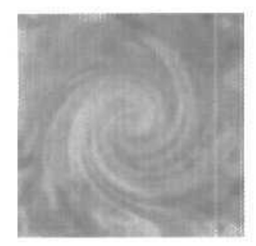
28. Горная порода (см. раздел 4.2)



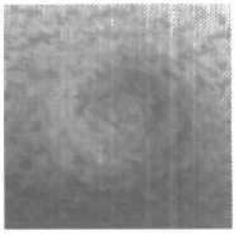
29. Камуфляж (см. раздел 4.3)



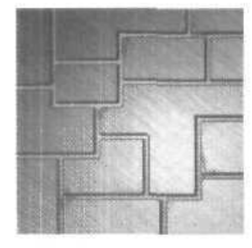
30. Песчаник (см. раздел 4.4)



31. Поверхность воды (см. раздел 4.5.1)



32. Упрощенный вариант водной поверхности (см. раздел 4.5.2)



33. Металлические листы (см. раздел 4.6)



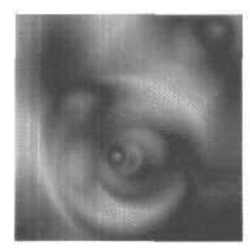
34. Наложение мозаичной текстуры на изображение (см. раздел 4.7.2)



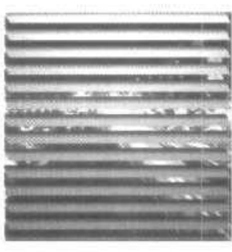
35. Кирпичная кладка (см. раздел 4.8)



36. Оттиск печати (см. раздел 4.9)



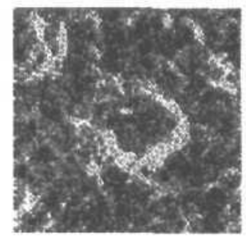
37. Примеры использования градиента (см. раздел 4.10)



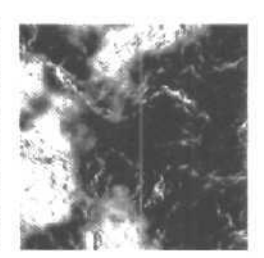
38. Эффект **жалюзи** (см. раздел 4.11}



39. Строчная **развертка** телевизора (см. раздел **4.12)**



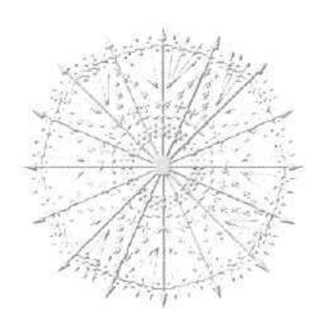
40. Гранит (см. раздел **4.13)**



41. Мрамор **(см, раздел** 4.14)



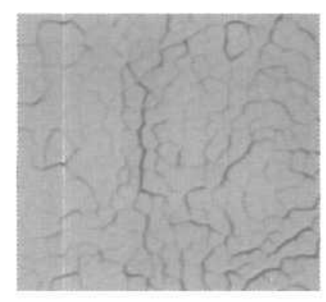
42. Старая кирпичная стена (см. раздел 4.15)



43. Снежинка (см. раздел 4.16)



44. Эффект скорости (см. раздел 4.18)



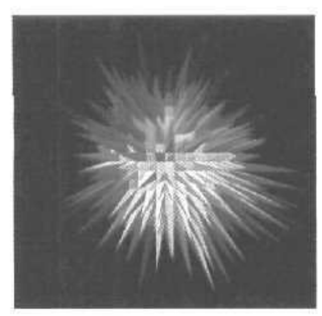
45. Биологические структуры (см. раздел 4.19)



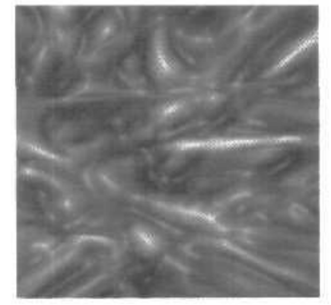
46. Компакт-диск (см. раздел 4.20)



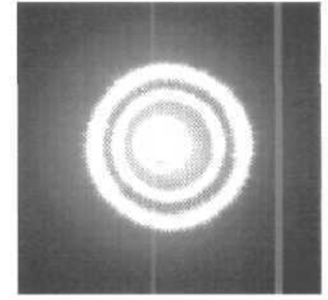
47. Штрих-код (см. раздел 4.21)



48. Кристаллы (см. раздел 4.22)



49. Кровожадная текстура (см. раздел 4.23)

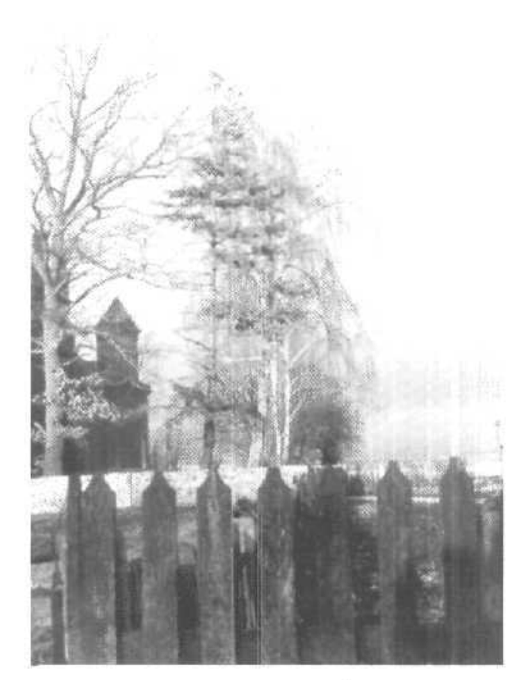


50. Сгусток плазмы (см, раздел 4.24)





51. Имитация восхода солнца (см. раздел 5.1)



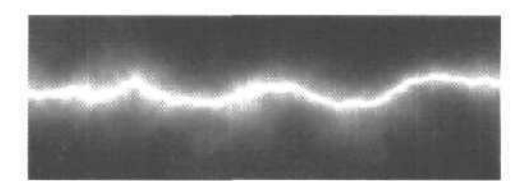

52. Рисуем радугу (см. раздел 5.2)




53. Превращаем солнечный день в дождливый (см. раздел 5.3)




54. Покрываем пейзаж туманом (см. раздел 5.4)

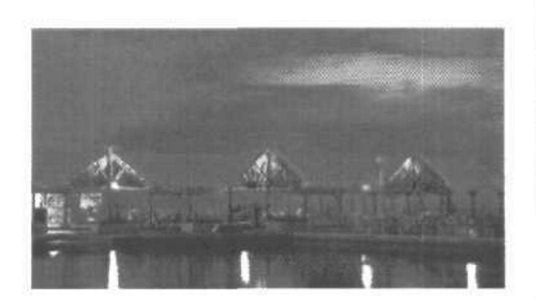


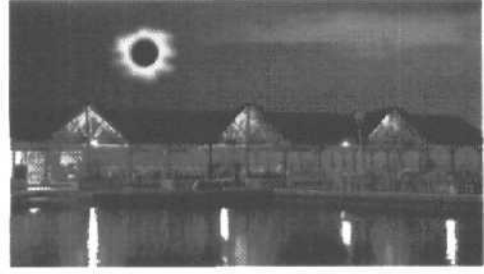
55. Универсальный способ создания молнии любого вида (см. раздел 5.5)



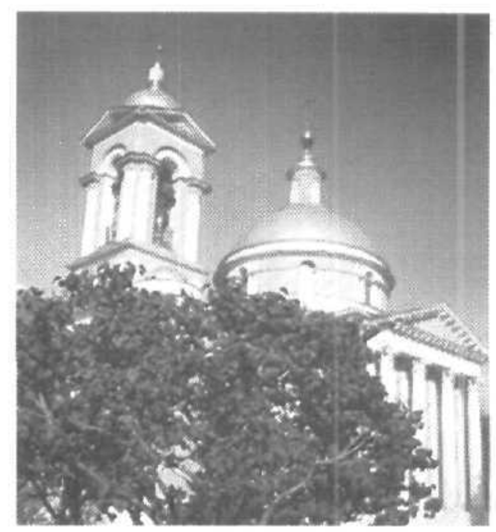


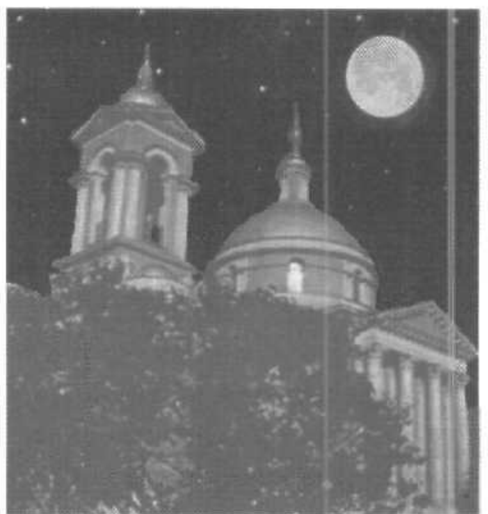
56. Засыпаем снегом пустыню (см. раздел 5.6)





57. Имитация солнечного затмения (см. раздел 5.7)

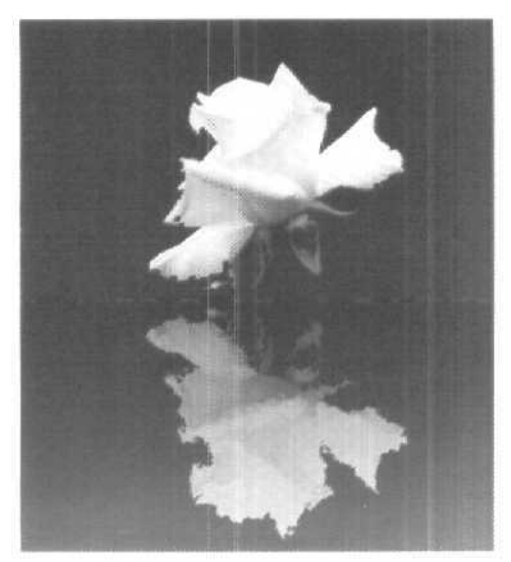




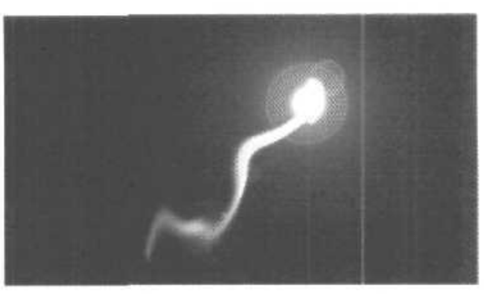
58. Смена времени суток — превращаем день в ночь (см. раздел 5.8)



59. Рисуем космос (см. раздел 5.9)



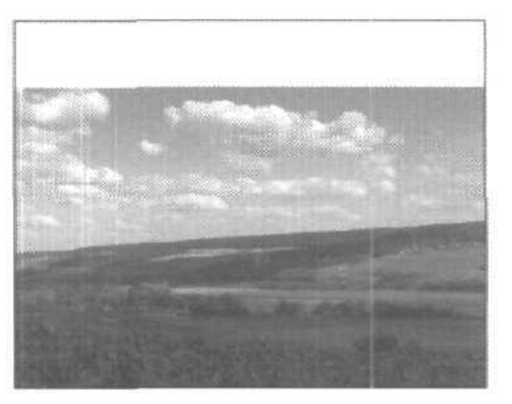
60. Создание отражения в воде (см. раздел 5.10)

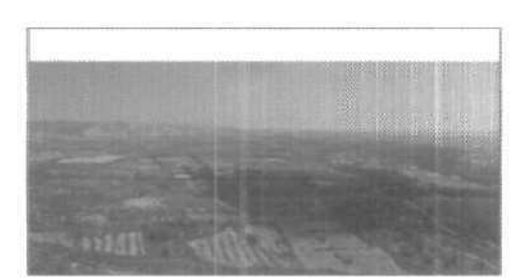


61. Метеор (см. раздел 5.11)







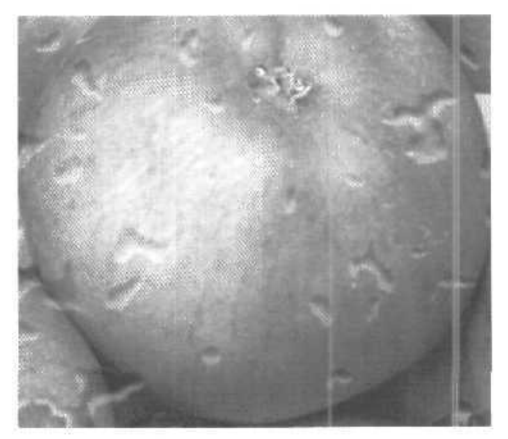




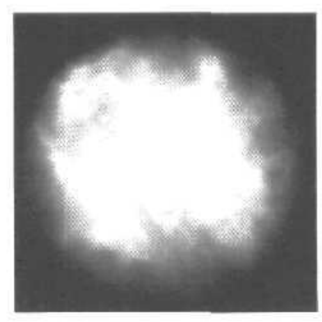
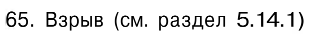


62. Наращиваем небо. Вариант 1 (см. раздел 5.12.1)

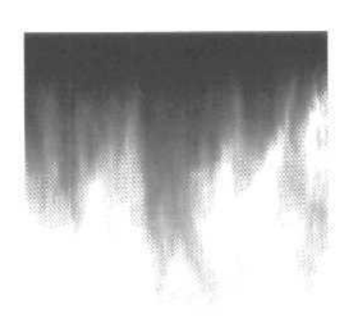
63. Наращиваем небо. Вариант 2 (см. раздел 5.12.2)

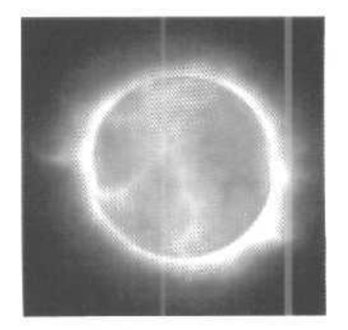
64. Капли воды (см. раздел 5.13)

65. Взрыв (см. раздел 5.14.1)



66. Огонь (см. раздел 5.14.2)



67. Пятна на солнце (см. раздел 5.15)




68, Простая градиентная рамка (см. раздел 6.1)





69. Рамка, полученная наложением мозаичной текстуры (см. раздел 6.2.1)





70. Пример создания рамки с применением фильтра Sprayed Strokes (Аэрограф) (см. раздел 6.2.2)





71. Еще один вариант художественной рамки (см. раздел 6.2.3)

72. Объемная деревянная рамка (см. раздел 6.3)

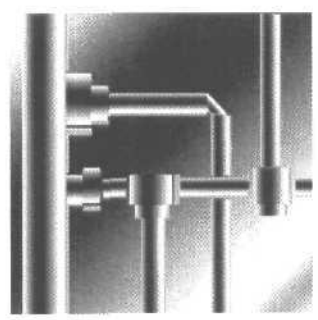




73. Быстрая маска (см. раздел 6.4)



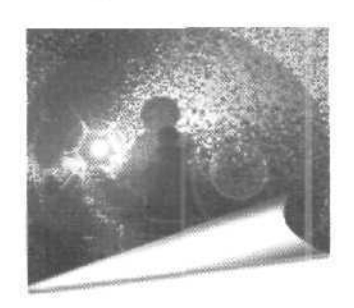
74. Имитация объема (см. раздел 7.1)



75. Металлические трубы (см. раздел 7.2)



76. Для передачи обьема пуговицы использовались градиент и слоевой эффект Bevel and Emboss (Скос и рельеф) (см. раздел 7.4)



77. Завернутый уголок, полученный с помощью градиентной заливки и эффекта слоя Drop Shadow (Внешняя тень) (см. раздел 7.5)



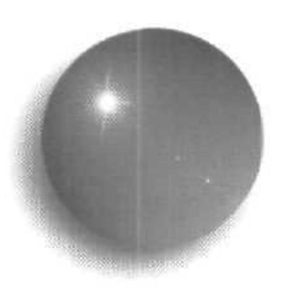
78. Рельефная кнопка (см. раздел 7.6)



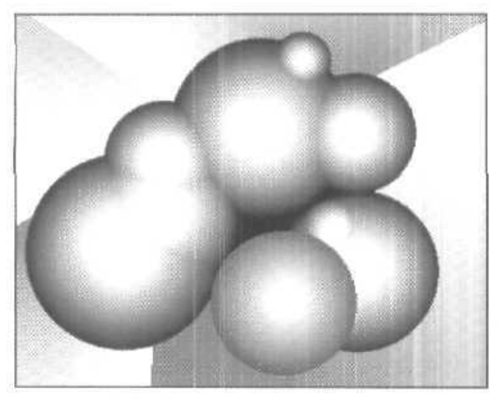
79. Стеклянная кнопка (см. раздел 7.7)



80. Шестеренка (см. раздел 7.9)



81. Шар (см. раздел 7.10)

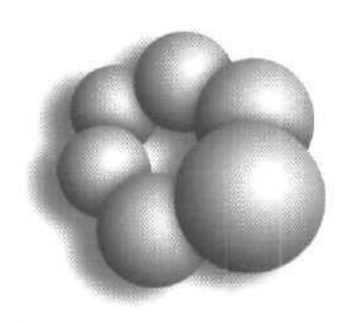


82. Трехмерная композиция из шаров (см. раздел 7.11)





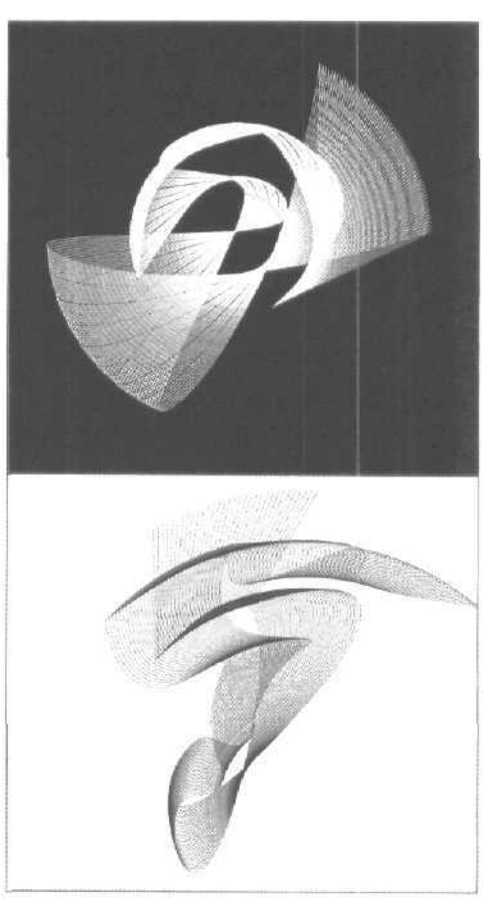
83. Стеклянный шар на фоне пейзажа (см. раздел 7.12)



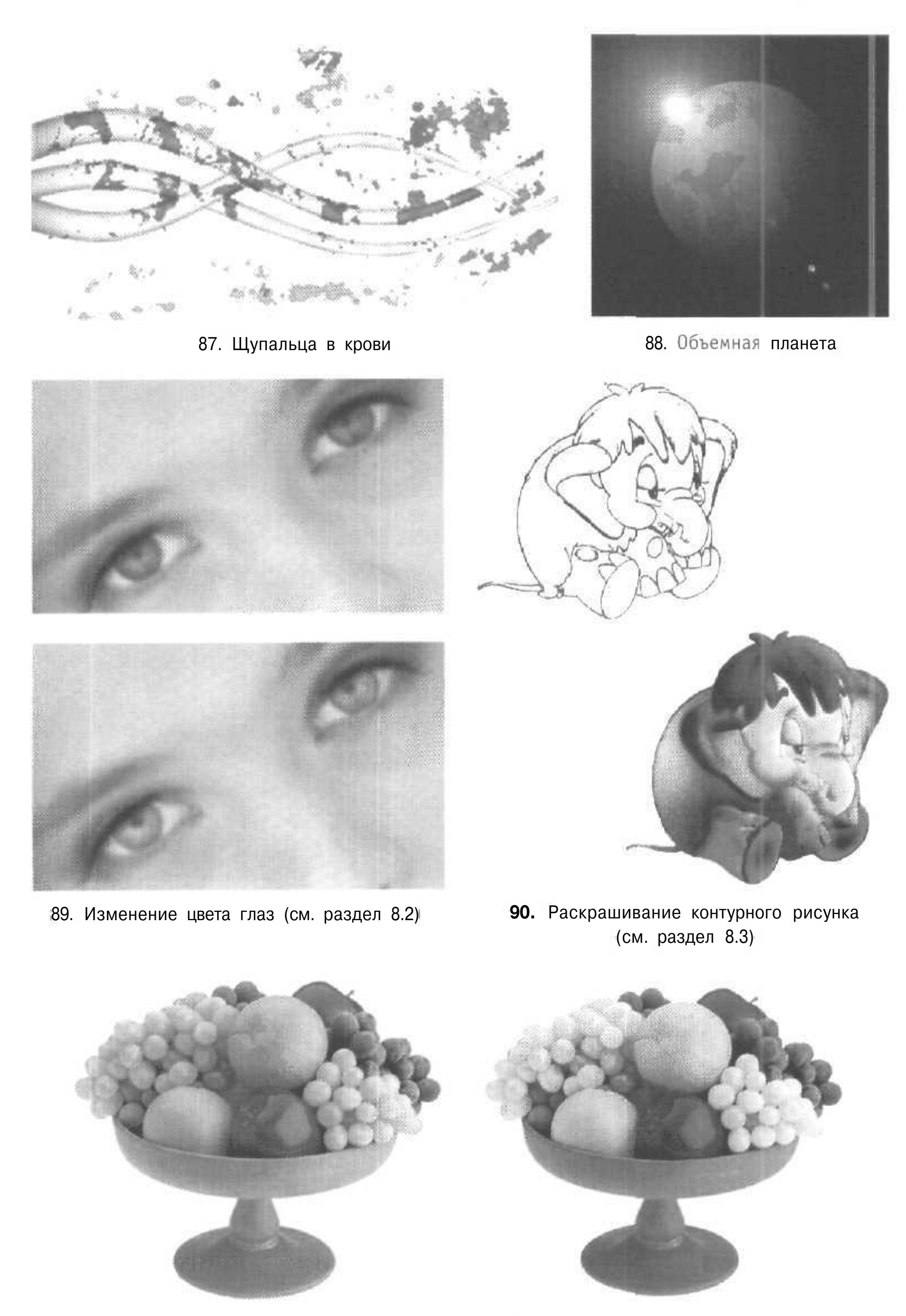
84. Кольцо из шаров (см. раздел 7.13)



85. Объемная сигарета, полученная стандартными средствами имитации объема Photoshop (см. раздел 7.15)



86. Работа с контуром



87. Щупальца в крови

88. Объемная планета

89. Изменение цвета глаз (см. раздел 8.2)

90. Раскрашивание контурного рисунка (см. раздел 8.3)

91. Раскрашивание черно-белого изображения (см. раздел 8.4)




92. Перевод цветного изображения в четырехцветное (см. раздел 8.6)





93. Слияние двух целых фотографий (см. раздел 8.7.1)



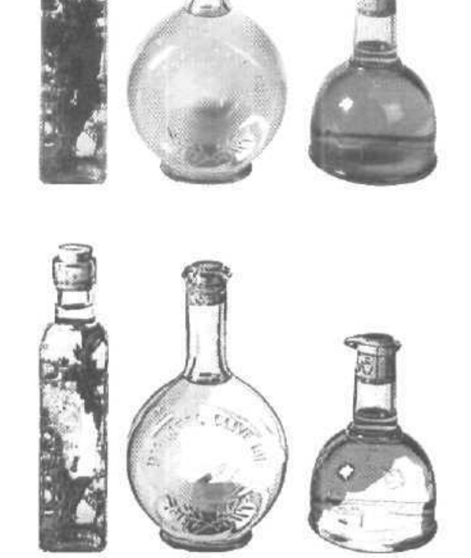


94. Слияние фотографий: добавление объекта из одной фотографии в другую (см. раздел 8.7.2)



95. Самый простой способ перенести изображение в воду (см. раздел 8.8)



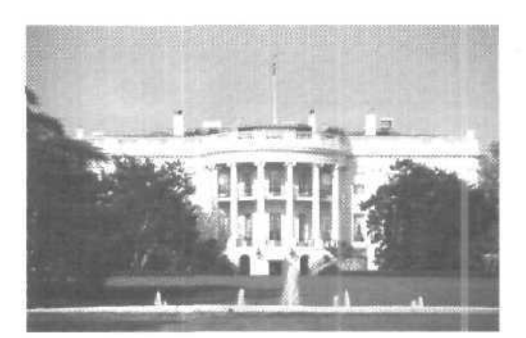


97. Неоконченный рисунок (см. раздел 8.10)





96. Пример фотомонтажа: перенос человека в другое окружение (см. раздел 8.9)





98. Имитация старой фотографии (см. раздел 8.11)




99. Рисунок из фотографии (см. раздел 8.12)




100. Фотография в стиле глянцевых журналов (см. раздел 8.13)

те внутрь друг друга (на этом этапе можно ориентироваться на конечное изображение).

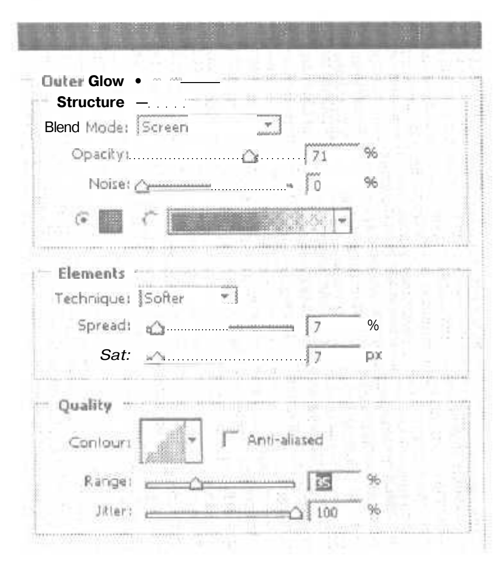


Рис. 4.151. Параметры фильтра Outer Glow (Внешнее свечение)

Сведите все слои (Shift+Ctrl+E).

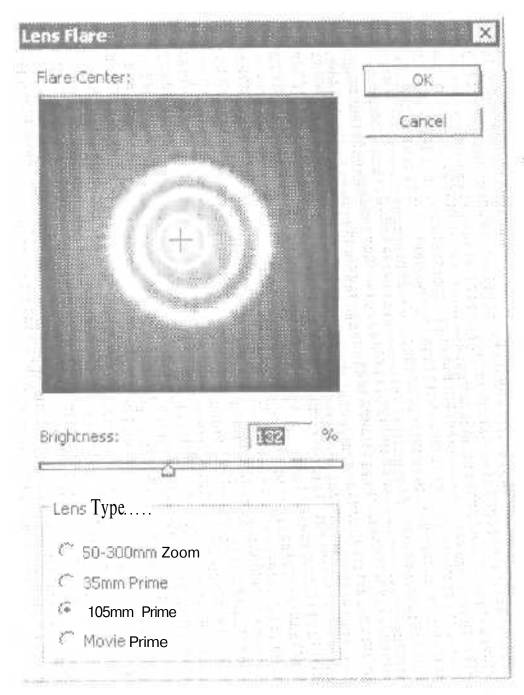


Рис. 4.152. Настройки фильтра Lens Flare (Блик)

Добавим последний штрих, который свяжет все в одно целое: Filter ▸ Render ▸ Lens Flare (Фильтр ▸ Освещение ▸ Блик). Необходимые настройки можно посмотреть на рис. 4.152.

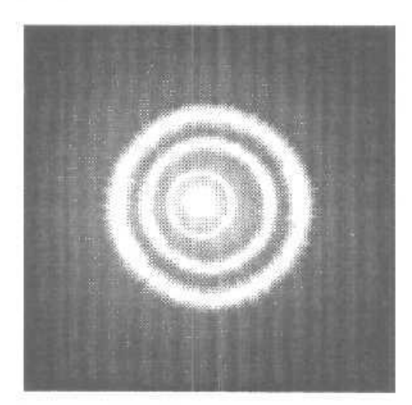


Рис. 4.153. Итоговое изображение

Готовое изображение показано на рис. 4.153 (см. рис. 50 цветной вкладки).

Глава 5

Имитация природных явлений

5.1. Восход солнца

Подберите изображение, с которым вы будете работать. Обратите внимание на то, что фотография должна быть совместима с картиной восхода. Под совместимостью здесь понимается отсутствие солнца в зените и луны, достаточное пространство, а также ряд других факторов. Мы остановили свой выбор на изображении, представленном на рис. 5.1 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_001.tif).

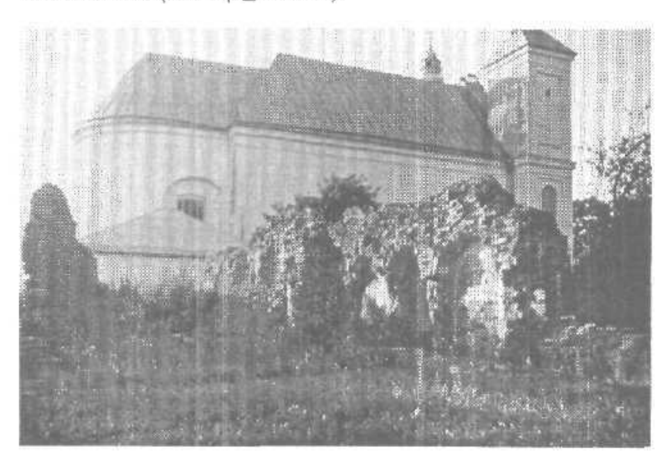


Рис. 5.1. Начальное изображение

Для начала необходимо отделить редактируемую область от области, которая будет находиться вне досягаемости. Для этого откройте палитру каналов (Channels) и рассмотрите различные составляющие используемой цветовой модели. Их клавиатурные сокращения: Ctrl+1 — красный, Ctrl+2 — зеленый, Ctrl+3 — синий. Среди этих каналов выберите тот, в котором небо будет больше всего контрастировать с предметами, расположенными на его фоне. В нашем случае это был синий канал. Сделайте дубликат, перетащив его к кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры Channels (Каналы). Вы увидите новый канал Alpha 1. Именно его необходимо будет редактировать, не изменяя при этом оригинального изображения. Теперь надо создать маску, которая впоследствии будет преобразовываться в выделение. Для того чтобы граница выделения стала более четкой, необходимо увеличить контрастность между небом и остальными объектами. Способ, который мы предлагаем, удобен тем, что в нем не используются ни уровни яркости, ни тоновые кривые.

В палитре инструментов выберите Sponge (Губка), установите эффективность инструмента 100 %, а режим — Saturate (Насыщенный). Применение данного инструмента с приведенными настройками позволяет снизить насыщенность цветов, в результате чего они тускнеют и осветляются. Возьмите большую кисть с мягкими краями и хорошо обработайте область неба, причем необходимо заходить во все. даже самые небольшие фрагменты. Не беспокойтесь о влиянии на остальную часть изображения.

После того как вы осветлили небо, возьмите инструмент Burn (Затемнитель). Силу нажима установите примерно равную 50-65 %, а область воздействия — Shadow; (Тени). Выберите кисть с мягкими краями и обработайте объекты, находящиеся на фоне неба. Применение затемнителя делает пикселы изображения менее яркими. В итоге у вас должно получиться контрастное изображение. Увеличение контрастности таким путем намного удобнее, нежели использование уровней яркости и кривых, так как воздействие производится только на необходимые области, а не сразу на все изображение. Маска, получившаяся у нас, изображена на рис. 5.2.

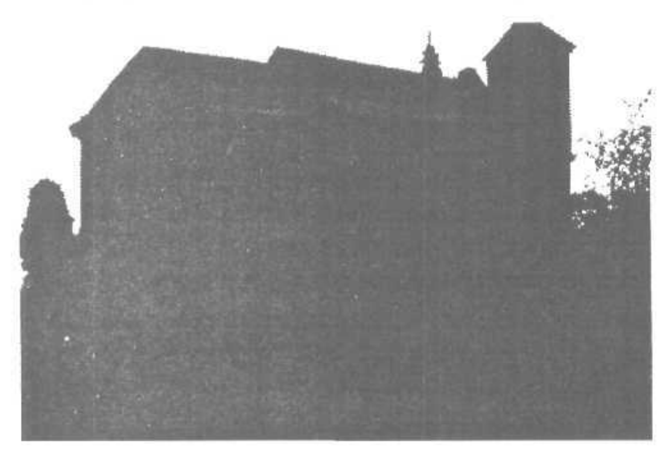


Рис. 5.2. Дополнительный канал

Теперь необходимо подкорректировать маску. Для этого вернитесь в режим RGB (Ctrl+«~») и загрузите канал в выделение. Щелкните мышью на кнопке с пунктирным кружком внизу палитры Channels (Каналы) либо сделайте щелчок по каналу с нажатой клавишей Ctrl. Не забывайте о том, что белые участки маски преобразуются в выделенную область, а черные — в область, защищенную от воздействия. Коррекция выделения нужна для создания более реалистичного изображения. В реальности восход влияет на все объекты, а не только на небо, поэтому свет должен попасть па все предметы, находящиеся на фоне неба. Чтобы добиться этого, необходимо модифицировать выделение. Для этого выполните команду Select ▸ Modify ▸ Expand (Выделение ▸ Изменить ▸ Расширить). Мы расширили область выделения на 5 пикселов.

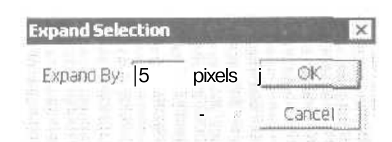


Рис. 5.3. Диалоговое окно команды Expand (Расширить]

Так как свет огибает предметы и плавно переходит в полутень, а затем и в тень, светотеневая маска должна быть реализована с плавным переходом от выделенных областей к невыделенным. Для этого необходимо размыть область выделения и тем самым смягчить переход между областями света и тени. Выполните команду Select ▸ Modify ▸ Smooth (Выделение ▸ Изменить ▸ Сглаживание). Радиус

размытия установите несколько меньше, чем радиус расширения (в нашем случае он равен 4 пикселам). Величины, которые вы используете, зависят от размеров вашего изображения и его разрешения. Чем меньше объект, тем меньшим модификациям должна быть подвергнута ваша маска.

Для удобства восход рекомендуем создавать на новом слое. Для этого откройте палитру Layers (Слои) и щелкните в ней мышью на кнопке с изображением чистого листа или выполните команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой).

На следующем этапе необходимо создать сам восход. Для этого воспользуемся таким инструментом, как радиальный градиент: мы получим цветовые переходы в виде концентрических окружностей, диаметр которых увеличивается от центра к периметру области, подвластной редактированию. Для начала необходимо создать свой градиент.

Щелкните мышью на кнопке Gradient (Градиент), расположенной в палитре инструментов. Создайте новый градиент, напоминающий восход солнца. Мы использовали градации от желтого к черному, в самом начале добавив небольшую секцию белого цвета, которая впоследствии преобразуется в солнце.

В нашем градиенте, состоящем из 3 цветов — белого, желтого и черного, — цветовые ограничители находятся в положениях 1, 3 и 100 % соответственно. Указатель средней точки между белым и желтым цветом стоит в положении 40 %, между желтым и черным — 15 %. Получившийся градиент изображен на рис. 5.4.

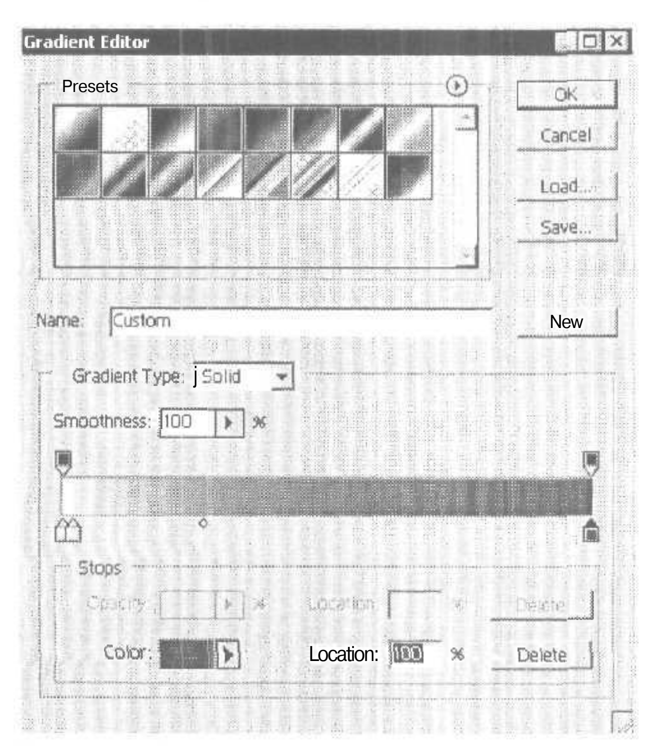


Рис. 5.4. Рабочий градиент

Photoshop автоматически сохраняет созданный вами градиент в формате Prefs. Но файлы этого формата не очень надежны. Поэтому если вы хотите и впоследствии пользоваться вашими заготовками, то следует щелкнуть на кнопке Save (Сохранить) в диалоговом окне Gradient Editor (Редактор градиентов), и вы сможете сохранить свои работы более надежно.

После того как вы создали свой градиент, выберите его из списка и установите следующие настройки: Opacity (Непрозрачность) — 100 %, Mode (Режим наложения) — Screen (Осветление), Type (Тип) — Radial (Радиальный). Восход солнца должен начинаться на горизонте и рассеиваться равномерно по всем направлениям. Для этого щелкните мышью в том месте, где должно быть расположено солнце, и перетащите мышь в верхний угол. Так как градиент находится на отдельном слое и является абсолютно непрозрачным, то для достижения желаемого эффекта нужно перевести режим наложения пикселов данного слоя в Screen (Осветление). Если градиент, вопреки ожиданиям, имеет черный центр и плавно переходит в желтое окружение, то необходимо поменять состояние флажка Reverse (Обратный порядок) в окне настроек градиента. Результат представлен на рис. 5.5.

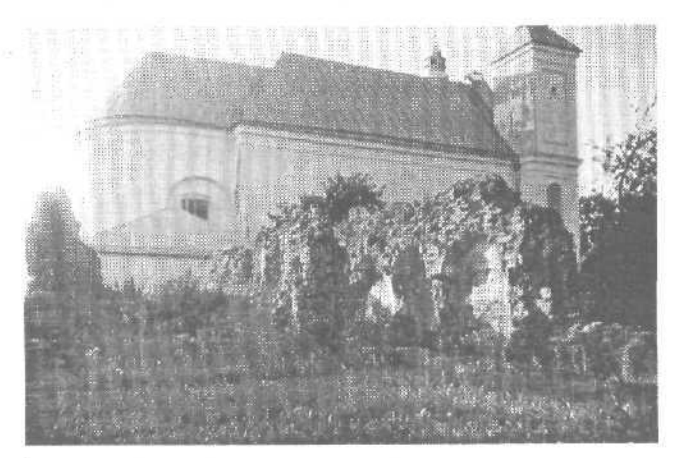


Рис. 5.5. Первый вариант восхода

Теперь требуется подкорректировать свет на самом изображении. Откройте палитру слоев и сделайте активным слой с первоначальным изображением.

Первое, что необходимо сделать, — это осветлить или затемнить начальное изображение (все зависит от конкретной фотографии). Для этой цели предлагаем воспользоваться настройками в диалоговом окне Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность) (рис. 5.6).

Параметр Saturation (Насыщенность) определяет насыщенность цветов: чем ближе передвигается маркер к левому краю, тем больше серых оттенков на изображении. Яркость цветов определяется параметром Lightness (Яркость),

При корректировании изображения вы можете также настроить его контрастность: Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Диалоговое окно с настройками данной команды представлено на рис. 5.7.

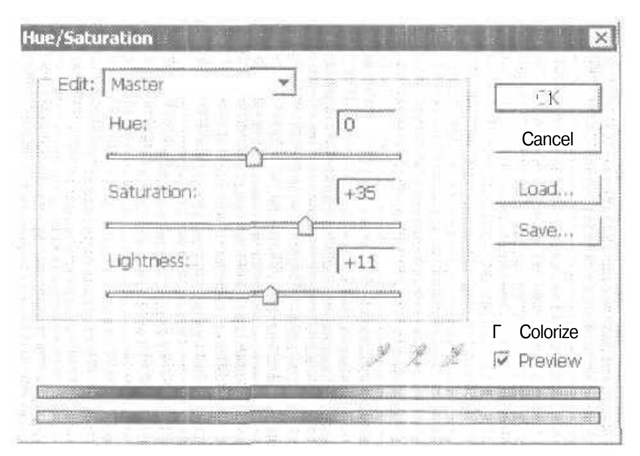


Рис. 5.6. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

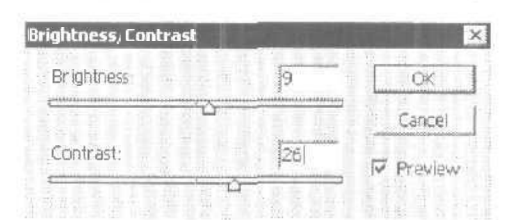


Рис. 5.7. Диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

После того как вы закончите коррекцию слоя с изображением, можете подправить и слой с небом (если в этом есть необходимость), используя все вышеописанныеспособы,

В результате у вас должна получиться реалистичная фотография, на которой будет изображен восход солнца. Результат нашей работы представлен на рис. 51 цветной вкладки.

5.2. Радуга

Радуга — одно из самых прекрасных природных явлений. Ни один человек не остается равнодушным, когда после летнего дождя видит в небе разноцветную арку. Поэтому использование радуги — это один из наиболее распространенных приемов в дизайне рекламы.

Но что делать, если у вас нет фотографии с радугой или те, что есть, абсолютно не подходят? Оказывается, ее совсем нетрудно нарисовать самим, причем достаточно реалистично. Не верите? Посмотрите итоговую иллюстрацию этого раздела.

Приступим к работе. Прежде всего подберите подходящую фотографию (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_008.tif). Она не должна быть слишком темной, небо должно быть хорошо видно и, желательно, без облаков. Но облака не являются большой преградой, так как нет ничего проще, чем превра-

тить облачное небо в ясное. Для этого достаточно выделить при помощи инструментов выделения или маскирования участки неба и залить все синим градиентом.

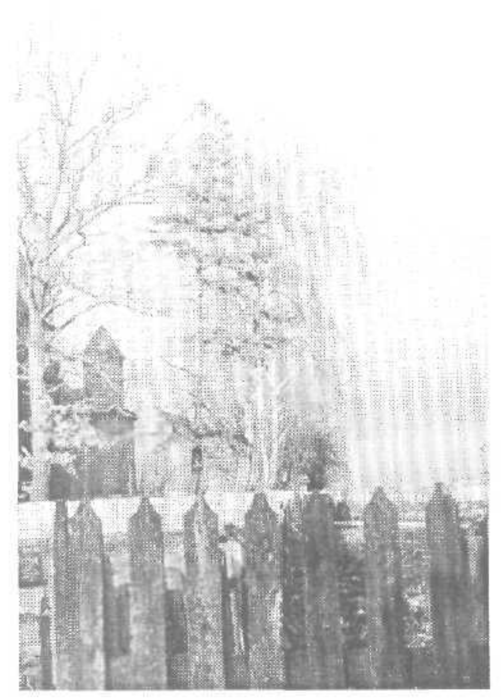


Рис. 5.8. Исходное изображение

Чтобы получить изображение радуги, нужно ответить па два вопроса. Первый - как создать подходящий градиент, второй — как его правильно наложить.

При создании радуги использование градиента напрашивается само собой. Радуга и есть по сути своей природный градиент очень широкого спектра цветов. Мы, конечно, не станем передавать их все, так как в этом нет никакой необходимости, но все же основные цветовые составляющие придется вспомнить.

С помощью инструмента Gradient (Градиент) создайте новый градиент. Настройки видны на рис. 5.9, но все же прокомментируем их. Мы будем использовать радиальный градиент (Radial). Так как радиус наложения градиента будет большим, а цветовая составляющая радуги занимает на нем достаточно узкую полоску, го в результате применения мы получим естественную аркообразную радугу.

Может возникнуть вопрос, почему кроме черных бегунков применяется всего три других. Дело в том, что градиент — это переход цвета, и под каждым из бегунков скрывается достаточно большое количество оттенков. Это и придает эффекту реалистичность.

Следующая часть работы непосредственно с созданием градиента не связана. Мы будем готовить место для радуги. Некоторые объекты должны загораживать часть дуги в небе: в данном примере это деревья, их и нужно исключить из зоны применения градиентной заливки.

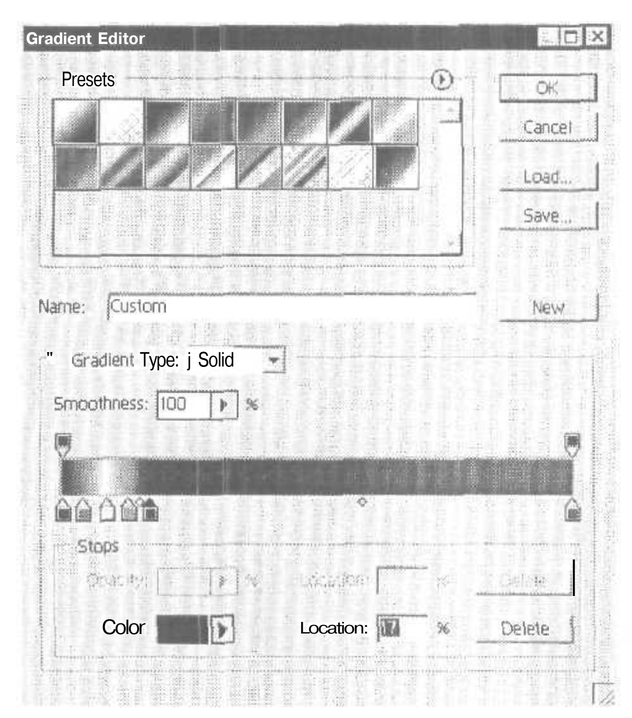


Рис. 5.9. Создание градиента

Для этого нужно создать выделение пространства, предназначенного для заливки. Вы можете пойти несколькими путями, в зависимости от выбранной фотографии. Возможно, этот этап не придется проходить вообще и можно будет сразу перейти к следующему, если у вас полностью пустое небо. Самая легкая ситуация — радуга в пустыне. Второй по сложности вариант — наличие объектов простой геометрической формы, вроде гор или домов. Их можно без труда выделить специальными инструментами, такими как Magnetic Lasso (Магнитное лассо).

И наконец, третий вариант сложности имеет место в нашем примере. Это очень сложные объекты, в особенности деревья. Выделить их вручную невозможно, использовать инструменты выделения бессмысленно — даже если вы выделите деревья по контуру (что тоже непросто), то у вас еще останутся просветы между листьями и другие труднодоступные места.

Решение этой проблемы очень интересно — воспользуемся каналами. Откройте палитру Channels (Каналы) и посмотрите на существующие каналы. У вас их будет четыре. На RGB пока не обращаем внимания, изучаем каналы Red (Красный), Green (Зеленый), Blue (Голубой). Найдите самый контрастный, на котором наиболее четко проступают элементы деревьев.

После того как вы определили такой канал (в приведенном примере им оказался Blue, рис. 5.10), скопируйте его на новый слой. Для этого достаточно перетащить мышью выбранный слой на кнопку с изображением листка бумаги.

Необходимо еще более увеличить контрастность скопированного канала. Лучше выполнить это в несколько этапов.

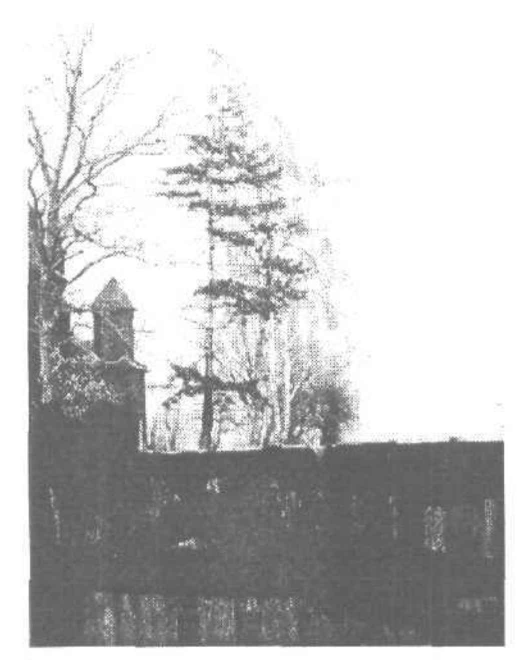


Рис. 5.10. Необходимо выбрать самый контрастный канал

Сначала откройте диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст): Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Поработав с бегунками, добейтесь еще большей четкости контуров.

Но этого может не хватить. Тогда придется немного поработать вручную, используя инструменты Burn (Затемнитель) и Dodge (Осветлитель). Как вы, наверное, уже поняли, их необходимо применить в местах, не поддавшихся обработке, скорее всего, такими станут некоторые листья.

Затем перейдите в палитру Layers (Слои) и создайте новый слой для радуги. Сразу щелкните правой кнопкой мыши по новому слою и выберите команду Blending Options (Параметры наложения), В открывшемся окне измените Blend Mode (Режим наложения) на Screen (Осветление), а непрозрачность (Opacity) уменьшите до 70-80 %.

После этого загрузите канал как выделение: Select ▸ Load Selection (Выделение ▸ Загрузить выделение). В результате вы получите правильно выделенное изображение, с которым уже можно работать.

Теперь залейте созданным градиентом картинку. Это может и не получиться с первого раза. Постарайтесь найти идеальное место для размещения градиента.

Наложив градиент, вы можете еще раз настроить прозрачность, но, скорее всего, в этом не будет необходимости. Итоговое изображение показано на рис. 52 цветной вкладки.

5.3. Дождь

В компьютерной графике нам чаще всего приходится приспосабливаться. Мы проводим долгие часы в поисках исходного материала, пытаясь найти что-то такое, с чем было бы поменьше работы. И как оказывается, тратим на поиски гораздо больше времени, чем понадобилось бы для обработки даже не очень хорошего изображения.

Смысл этого раздела в том, чтобы показать вам, что непосильных задач нет. Даже то, что кажется сложным или невыполнимым, в результате сводится к нескольким элементарным операциям. Но в этом и состоит талант пользователя - уметь понять, как сделать ту или иную, на первый взгляд, непосильную вещь элементарным способом.

Сейчас из обычного дня мы сделаем дождливый. Как бы невероятно это ни звучало, при помощи данного графического редактора вся работа займет не более пяти минут. Итак, если фотографии вы подобрали, можно приступать (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_011.tif).



Рис. 5.11. Исходное изображение

Перейдите в меню Layer (Слой) и создайте новый слой: Layer ▸ Create ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой), либо просто нажмите Ctrl+Shift+N. Для удобства назовем его Дождь. Залейте его черным либо белым цветом (дело вкуса, технически не имеет значения).

Примените к данному слою фильтр Add Noise (Добавить шум): Fitter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Установите флажок Monochromatic (Монохромный) (рис. 5.12).

Этот параметр реализует шум в серых тонах, в отличие от простого шума, в котором пикселы случайным образом распределяются по разным цветовым каналам. Установите большую силу действия данного фильтра (Amount), остальные параметры значения не имеют. Б результате процентное соотношение белого и черного цветов на изображении будет примерно 50/50, поэтому цвет первоначальной заливки и не был важен.

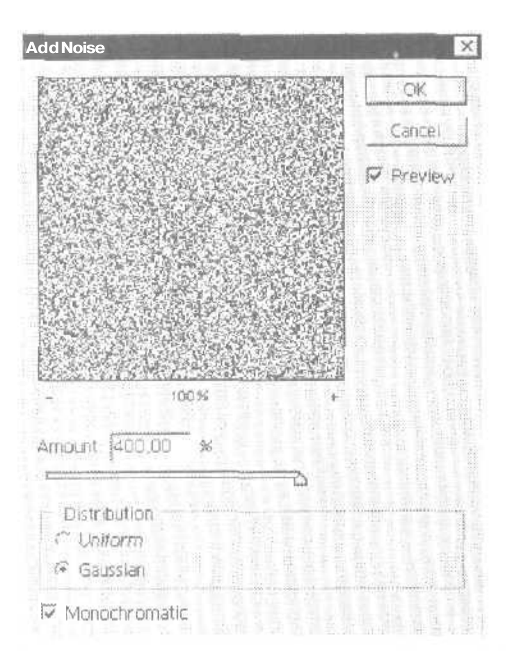


Рис. 5.12. Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Для того чтобы придать этой массе разрозненных точек форму струй дождя, воспользуйтесь фильтром Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размыть в движении). Наклон и силу действия установите по своему усмотрению. Все зависит от того, какой дождь вам нужен (летний грибной или ураганный). Наши настройки видны на рис. 5.13.

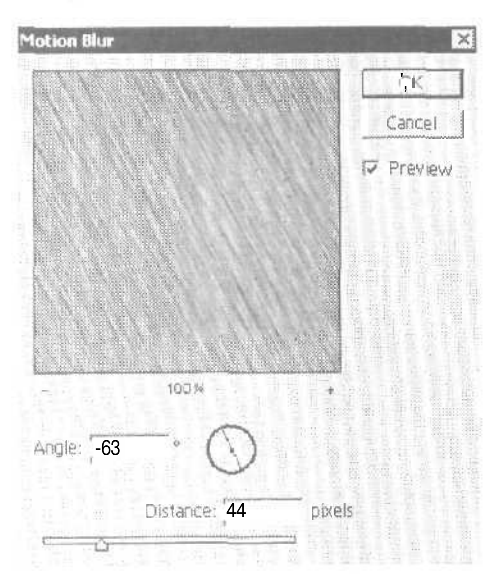


Рис. 5.13. Фильтр Motion Blur (Размыть в движении)

Переведите слой Дождь в режим Screen (Осветление), воспользовавшись свойствами наложения пикселов слоя Blending Options (Параметры наложения). Это позволит убрать черные полосы. Чтобы струи стали тоньше, можно настроить яркость изображения с помощью уровней яркости: Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни) либо сочетание клавиш Ctrl+L. Чем ближе вы установите белый и черный маркеры, тем тоньше будут струи дождя (рис. 5.14).

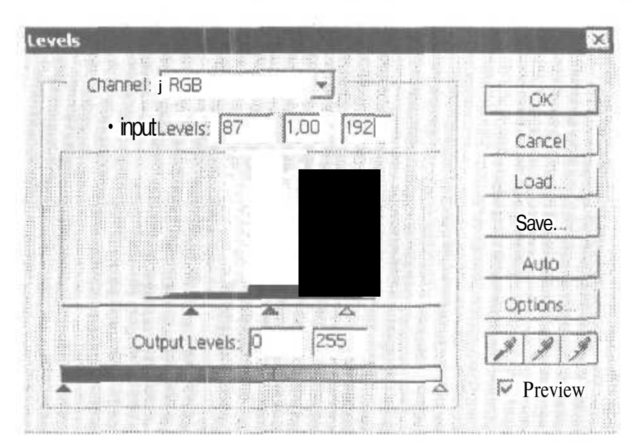


Рис. 5.14. Уровни яркости для данного примера

Теперь можно добавить немного мрачности небу, если есть необходимость. В этом может помочь старый прием, который уже описывался ранее. Создайте еще один слой (Ctrl+Shift+N). Выберите инструмент Gradient (Градиент), цвета установите черный и белый, тип градиента — линейный. Темная часть градиента должна располагаться вверху, а светлая внизу. Двойным щелчком мыши на данном слое в палитре Layers (Слои) откройте окно Layer Style (Стили слоя), выберите в нем режим Multiply (Умножение), после чего подкорректируйте прозрачность (Transparency). Можно поместить данный слой под слой Дождь, впрочем, это остается на ваше усмотрение. То, что у пас получилось, показано на рис. 5.15.



Рис. 5.15. Результат настройки яркости

Если же ваше изображение все еще остается слишком ясным и ярким, вы можете исправить это при помощи корректирующего слоя. Щелкните мышью по кнопке с изображением черно-белого круга в палитре слоев и в появившемся меню выберите команду Hue/Saturation (Тон/Насыщенность). Подкорректировав параметры насыщенности (Saturation) и яркости (Brightness), вы добьетесь желаемого результата.

После того, как вы будете удовлетворены полученным результатом, склейте все слои: Layers ▸ Merge Layers (Слой ▸ Объединить с предыдущим) или Ctrl+E. Вот и все. Итоговое изображение представлено на рис. 53 цветной вкладки,

5.4. Туман

Начать создание данного эффекта нужно с поиска подходящей иллюстрации. Рекомендуем выбрать пейзаж; лучше, если на нем будет река или озеро. Рисунок 5.16 — исходное изображение, использованное нами (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_016.tif).



Рис. 5.16. Исходный пейзаж

Если исходная картинка слишком яркая, это следует исправить при помощи команд Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность) или Brightness/Contrast (Яркость/Контрастность) из раздела меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки).

Создайте новый слой: Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой) или Ctrl+Shift+N. Данный слой будет корректирующим, то есть предметных изменений в изображение он не внесет, однако повлияет на общий вид иллюстрации,

Установите основные цвета по умолчанию, нажав клавишу D (белый — цвет фона, черный — цвет переднего плана). Примените фильтр Clouds (Облака) из набора Render (Освещение). Вы получите белую дымку неправильной формы, неравномерно распределенную по всему изображению. После этого действия изображение скроется под новым слоем и будет выглядеть так, как показано на рис. 5.17.

Чтобы исправить получившийся результат, измените режим наложения пикселов этого слоя с Normal (Обычный) на Screen (Осветление). Благодаря этому все темные места станут прозрачными, а белые останутся без изменения. Если изображение стало слишком белым, то уменьшите непрозрачность слоя до 30-40 %.

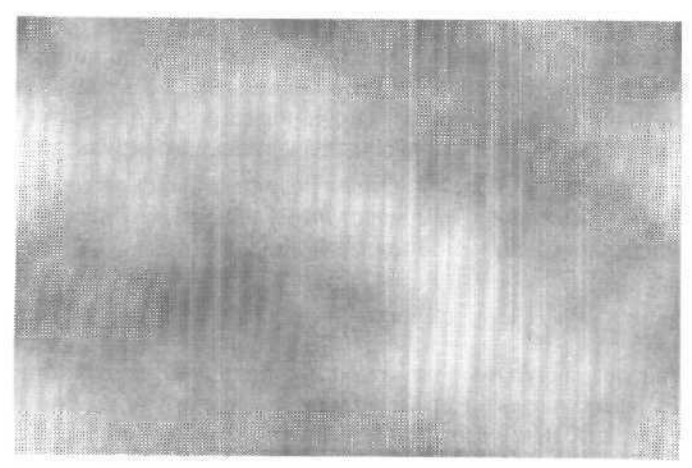


Рис. 5.17. Корректирующий слой

Создайте еще один слой, щелкнув мышью на кнопке с изображением чистого листа, расположенной в палитре Layers (Слои), либо нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+N.

Вспомним некоторые свойства тумана, которые мы должны передать. Чем он дальше, тем он более непрозрачный и густой. Идеальный инструмент для передачи этого свойства — градиент. В данном случае градации должны быть от черного цвета к белому. Выберите Gradient (Градиент) в палитре инструментов (клавиша, позволяющая сделать этот выбор с клавиатуры, — G). Нужно применить градиент таким образом, чтобы самая светлая часть находилась там, где ей необходимо быть по логике (Б самом дальнем месте реки). В свойствах слоя поставьте режим наложения Screen (Осветление) и настройте непрозрачность слоя. Результат представлен на рис. 5.18.



Рис. 5.18. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака) и градиента

Сейчас мы уже имеем некое подобие тумана. Чтобы улучшить изображение, придется пойти несколько трудоемким путем. Возьмите инструмент Brush (Кисть), включив при необходимости его модификацию Airbrush Capabilities (Возможно-

сти аэрографа), в качестве основного цвета выберите белый и нарисуйте несколько линий, желательно размещенных несимметрично, примерно так, как па рис. 5.19,



Рис. 5.19. Линии, образующие туман

Это будет основа. Но, разумеется, туман не может образовывать настолько ровные формы. Реалистичность можно придать следующим образом: выделяйте небольшие кусочки линий и применяйте к ним фильтр Twirl (Скручивание) из группы Distort (Деформация) (рис. 5.20).

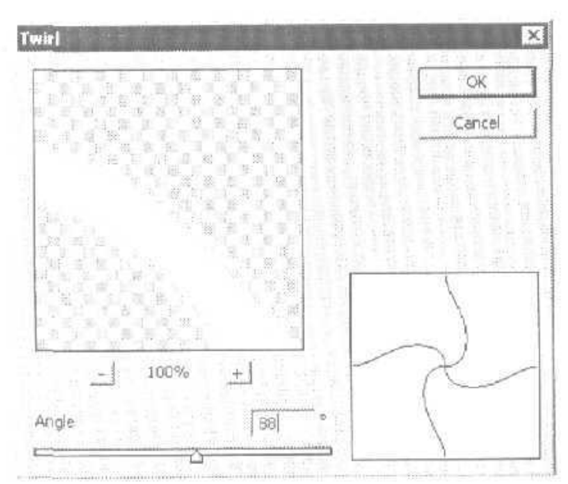


Рис. 5.20. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

Теперь перейдите к общему размытию. Мы советуем выполнить его с помощью фильтра Motion Blur (Размыть в движении). В параметрах укажите ориентацию снизу вверх, а силу — на свое усмотрение. Если этого окажется недостаточно, то можно также воспользоваться простым размытием. В результате изображение должно стать похожим на то. которое представлено на рис. 54 цветной вкладки.

5.5. Молния

Особенность создания данного изображения заключается в том, что оно начинается не с подбора или редактирования готового изображения, а с «чистого листа».

Создайте новое изображение: File ▸ New (Файл ▸ Создать) или сочетание клавиш Ctrl+N. Мы не рекомендуем выбирать большие размеры для данной иллюстрации, так как чем больше формат, тем более трудоемкой становится работа в связи с тем, что все мелкие недочеты видны очень явно, Вам понадобится применять больше настроек, а может, даже и поработать кисточкой или аэрографом, редактируя неудачные участки. Чтобы избежать лишних трудностей, попробуйте для начала создать описанный эффект на изображении небольшого размера.

Установите цвет переднего плана черным, а цвет фона — белым. (Это цвета по умолчанию, поэтому вы можете выбрать их с клавиатуры путем нажатия клавиши 0).

Выберите инструмент Gradient (Градиент) и залейте линейным градиентом изображение сверху вниз. В настройках данного инструмента установите тип Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона). Opacity (Непрозрачность) — 100 %. Какой цвет будет расположен снизу, а какой сверху, не имеет значения, однако соотношение белого и черного должно быть примерно 1:1. Результат представлен на рис. 5.21.

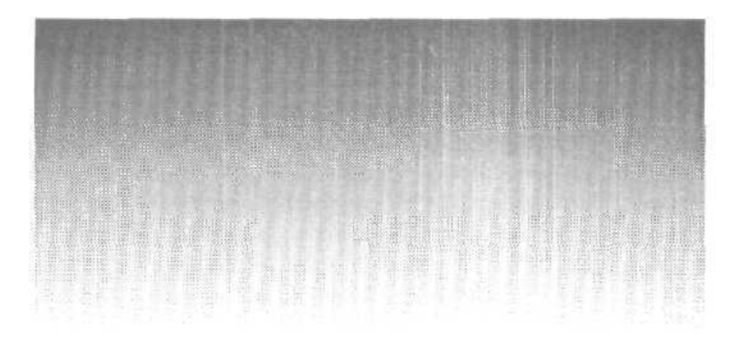
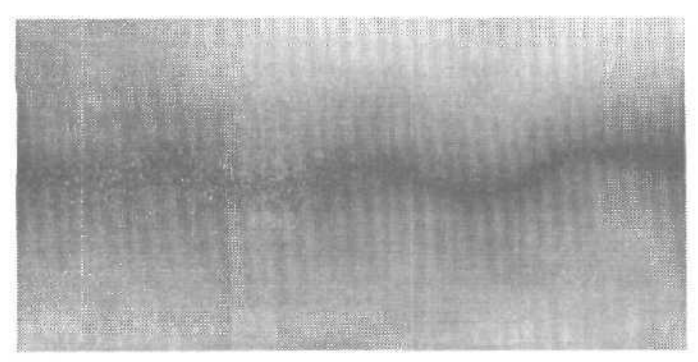


Рис. 5.21. Применяемый градиент

Воспользуйтесь фильтром Clouds (Облака), расположенным в разделе Render (Освещение). Цвета переднего и заднего плана должны оставаться черным и белым. При помощи данного фильтра вы можете создать градации черного и белого цветов неправильной формы. А благодаря градиентному фону наибольшее скопление темных тонов появится посередине нашего изображения. Рисунок 5.22 иллюстрирует получившийся результат.

Но в природе все наоборот — темное небо и на нем яркая вспышка молнии. Поэтому проинвертируйте изображение: Image ▸ Adjustments ▸ Inverse (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать) или Ctrl+I. В результате у вас должно получиться изображение, на котором хотя бы смутно будет прорисовываться разряд молнии

(рис. 5.23). Все последующие операции будут направлены на то, чтобы сделать его ярче и выразительнее, поэтому если вас не устраивает что-то в «сырой» версии молнии, то лучше переделайте первые 3 шага сейчас, так как потом средств для преобразований практически не будет.



Рис, 5.22. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

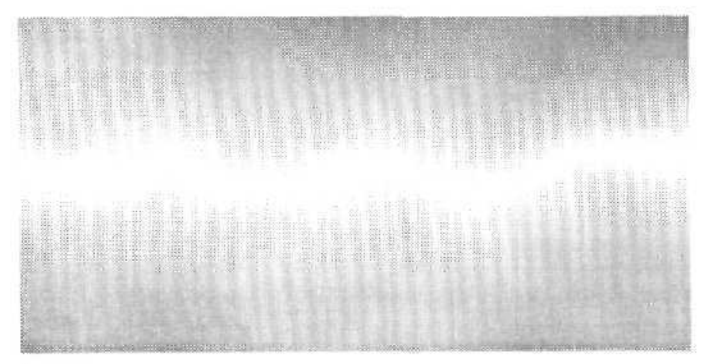


Рис. 5.23. Начальный вариант молнии

Для начала слегка откорректируем яркость вспышки. Воспользуемся командой Brightness/Contrast (Яркость/Контраст), расположенной в разделе меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки). Какие вам установить значения, мы подсказывать не беремся, так как фильтр Clouds (Облака) — инструмент непредсказуемый, и расположение и яркость вашей молнии заранее не известны. Поэтому предлагаем вам просто передвигать маркеры до тех пор, пока вы не добьетесь желаемого результата. В нашем примере яркость была установлена порядка -40, а контрастность +32 (рис. 5.24).

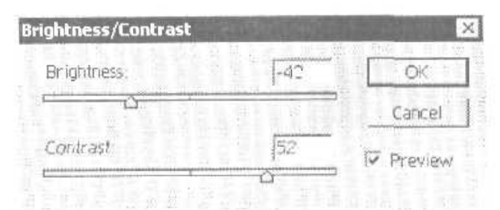


Рис. 5.24. Диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

СОВЕТ

Не стоит делать молнию слишком яркой, так как изображение будет выглядеть неестественным, если будет видна только вспышка, которая не будет освещать ничего вокруг.

Далее предлагаем определиться с цветом, которым будет светиться молния. Наверное, стоит сделать его синим, фиолетовым или голубым, хотя это исключительно ваш выбор. Удобнее всего выбрать цвет с помощью команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), которая, так же как и предыдущая, находится в разделе меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки). Прежде чем выбирать составляющие цвета, не забудьте установить флажок Colorize (Тонирование). Мы установили следующие параметры (рис. 5.25): Hue (Цвет) — 216, Saturation (Насыщенность) — 22, Lightness (Яркость) — 7.

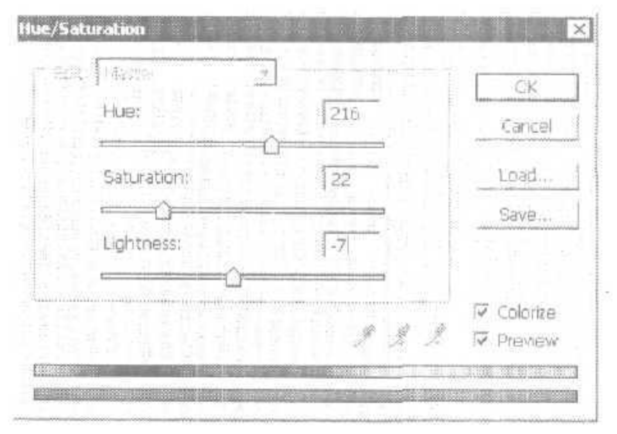


Рис. 5.25. Настройки цвета в диалоговом окне Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

После этого шага можно остановиться, однако если вы проявите еще немного терпения и доделаете все до конца, то ваше изображение переживет на первый взгляд небольшие изменения, которые, однако, скажутся весьма значительно на итоговом результате. Далее мы будем работать с изображением, представленным на рис. 5.26.

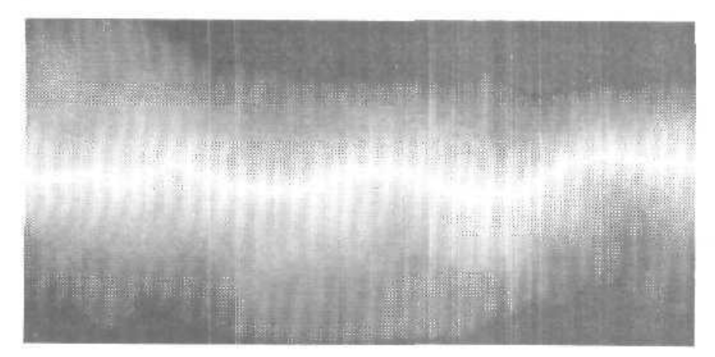


Рис. 5.26. Цветная молния

Предлагаем вам откорректировать молнию при помощи тоновых кривых. Откройте окно настройки кривых командой Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸

Настройки ▸ Кривые) или нажатием клавиш Ctrl+M. Попытайтесь построить кривую, подобную изображенной на рис. 5.27. Благодаря этой кривой светлые цвета осветлятся еще больше, темные станут практически черными, а полутона «уйдут в тень», сохранив при этом свой цвет. При построении кривой исходите из нюансов своего изображения; помните, что горизонтальная шкала — это входные цвета, а вертикальная — выходные, и вы легко добьетесь успеха.

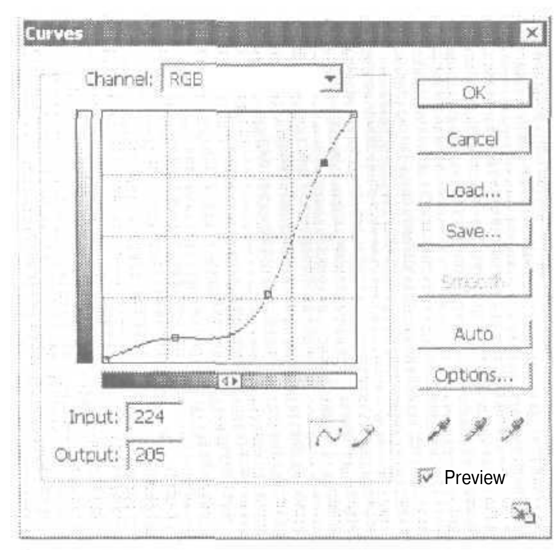


Рис. 5.27. Вид кривой

Тем, кто не прислушался к совету о размере изображения, можно применить еще команду Levels (Уровни), которая также находится в меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки) (клавиатурный эквивалент — CtrL+L). Чем ближе вы будете располагать друг к другу белый и черный маркеры, тем тоньше будет становиться ваша молния.

Если вы все сделали правильно, то результат получится похож на рис. 55 цветной вкладки.

Если вам требуется молния, ориентированная иначе, нежели в представленном варианте, то градиент следует проводить под углом к горизонтали. Другими словами, линия вспышки будет параллельна полосам, создаваемым цветовыми составляющими градиента.

5.6. Засыпаем пустыню снегом

Для начала подберите фотографию, с которой вы будете работать. У нас выбрано, на первый взгляд, абсолютно неподходящее изображение гор под палящими лучами солнца. Казалось бы, что может связывать этот жаркий пустынный пейзаж с холодной зимой, но немного терпения — и горы покроются снегом, а от пустыни не останется и следа (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_028.tif).

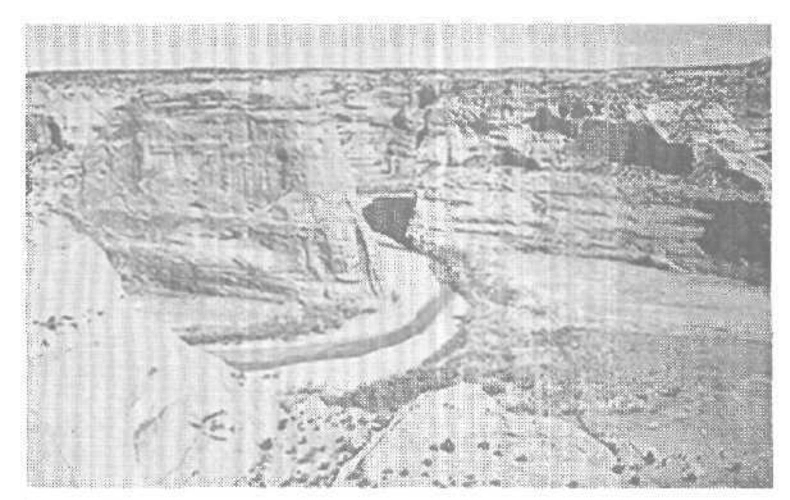


Рис. 5.28. Исходное изображение

Сначала покроем снегом ройные участки местности. Для этого при помощи инструмента Реп (Перо) выделите псе плоские области, включая подножия екал. Вы можете воспользоваться любым другим инструментом выделения Photoshop, но Реп (Перо) позволяет наиболее четко определить границы выделяемых объектов, а главное — контур, созданный данным инструментом, можно редактировать. Если на вашем изображении присутствуют какие-либо объекты, на которых должно быть меньше снега, чем на остальных участках равнины, стоит оставить их невыделенными. У нас такой объект — дорога. Преобразуйте выделенную область в маску. Для этого перейдите в палитру Channels (Каналы) и щелкните мышью на кнопке с белым пунктирным кружком (Save Selection as Channel (Сохранить выделение как канал)). Переименуйте полученный канал в Снег. Результат можно наблюдать на рис. 5.29.

Глядя на любой пейзаж, нетрудно заметить, что *он* имеет три измерения, и глубина в реальной природе выражена так же ярко, как высота и ширина. Для того чтобы передать глубину, воспользуемся еще одним вспомогательным каналом, который назовем Глубина. Итак, создайте новый канал и постройте на нем градиентный переход от черного цвета к белому. Темная часть градиента должна располагаться вверху, а нижняя внизу. Эта маска нужна для того, чтобы применяемые к изображению эффекты были видны на переднем плане более четко, чем на заднем.

Создайте копию канала Снег и назовите ее Снег 1, затем, находясь в только что созданном канале, загрузите маску Глубина в выделение. Для этого щелкните мытью по необходимому каналу, удерживая клавишу Ctrl, либо щелкните правой кнопкой мыши по данному каналу и из раскрывшегося меню выберите команду Load Channel as Selection (Преобразовать в выделение), либо просто нажмите на соответствующую кнопку в палитре каналов. Теперь необходимо размыть канал Снег 1: Filter ▸ Blur ▸ Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие). Если одного раза недостаточно, то повторите эту операцию. Так как снежные сугробы имеют неправильную геометрическую форму и покрывают землю неоднородно, то мы советуем применить фильтр Torn Edges (Выделить края) из набора Sketch (Эскиз). Используемые настройки фильтра видны на рис. 5.30.



Рис. 5.29. Канал, содержащий маску выделения

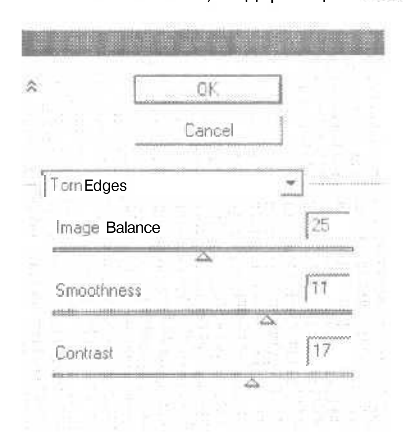


Рис. 5.30. Применение фильтра Torn Edges (Выделить края)

Перейдите в палитру Layers (Слои), предварительно загрузив маску Снег 1 как выделение. Создайте новый слой, скопировав на него выделенную область. Для этого необходимо щелкнуть правой кнопкой мыши по слою с фоном и в раскрывшемся меню выбрать пункт Duplicate Layer (Создать копию слоя). Для удобства назовем его «Равнина». При работе с этим изображением слоев будет довольно много, так что рекомендуем давать им значимые имена, чтобы не запутаться впоследствии.

Сейчас, наконец, займемся созданием снега. Находясь па только что созданном слое, выберите команду Image ▸ Adjustments ▸ Desaturate (Изображение ▸ Настройки ▸ Убрать насыщенность). Не следует путать данную операцию с преобразованием изображения в черно-белый режим, так как мы только изменяем цвет на фотографии, не затрагивая при этом цветовые каналы, из которых он состоит. После преобразования участки снега должны стать темно-серого цвета. Чтобы превратить их в снежно-белые, необходимо подкорректировать настройки

данного слоя. Мы предлагаем проделать это при помощи уровней яркости: выберите команду меню Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни) или нажмите Ctrl+L. На графике (рис. 5,31) переместите белый маркер к пику яркости (если начальное изображение очень темное) или почти к самому пику (в том случае, когда сильного осветления не требуется).

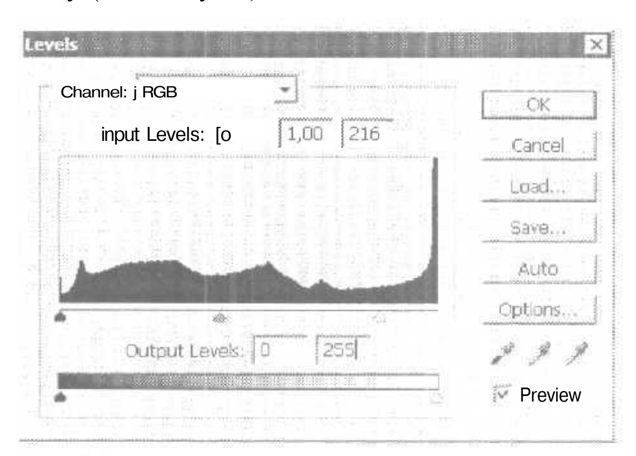


Рис. 5.31. Применение уровней яркости

Если вы оставили менее заснеженные участки на переднем плане, то теперь вам необходимо их выделить. Особой точности здесь не требуется. Создадим слой через копирование, а затем новый слой Передний план поместим под слоем Снег, Из-за того что Передний план будет перекрываться Снегом, точные границы выделения на нем не требовались. Обесцветим слой переднего плана аналогичным способом. Далее следует действовать в зависимости от того, какой объект вы редактируете. Если, например, вы работаете с изображением дороги, то можете применить фильтр Note Paper (Почтовая бумага) из серии Sketch (Набросок). Благодаря этому фильтру вы сможете воссоздать эффект неровной грязноватой поверхности. Можете слегка изменить прозрачность слоя, чтобы из-под снега проглядывала дорога с ее первоначальным цветом. Если снег получился слишком темный, то, как и в предыдущем примере, подкорректируйте изображение командой Levels (Уровни) (Ctrl+L), сделав дорогу светлее. Вид изображения на данном этапе иллюстрирует рис. 5.32.

Закончив работу с плоскими участками, займемся скалами. На них тоже должен лежать снег, но больше всего снега скапливается в расщелинах и на вершинах. Создадим еще один слой и назовем его Скалы. Этот слой должен быть копией фона. При помощи команды Image ▸ Adjustments ▸ Desaturate (Изображение ▸ Настройки ▸ Убрать насыщенность) обесцветим горы (рис. 5.33). Снова можно воспользоваться фильтром Note Paper (Почтовая бумага), на этот раз для того, чтобы создать подобие комков снега, которые будут находиться в тех местах, откуда их не могло снести ветром. Чтобы отрегулировать прозрачность и видимость некоторых участков данного слоя, откройте палитру Layer Style (Стили слоя), щелкнув правой кнопкой мыши по слою Скалы. А теперь изменим настройки команды Blending Options (Параметры наложения) так, чтобы горы стали в достаточной степени видны из-под снега.

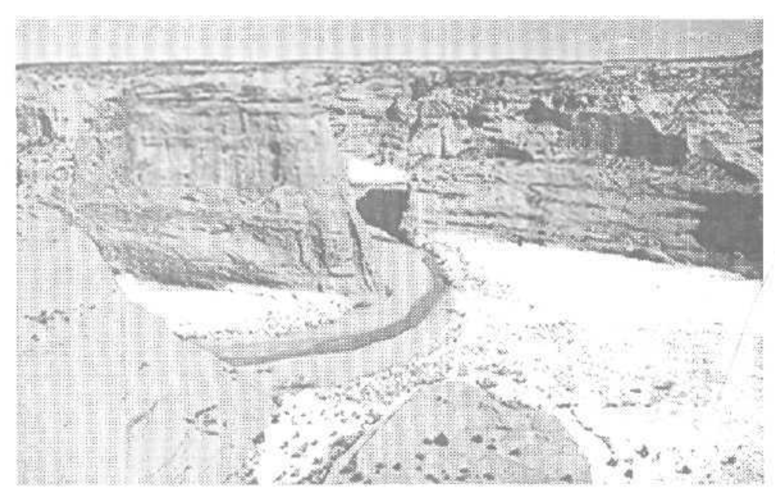


Рис. 5.32. Промежуточный результат

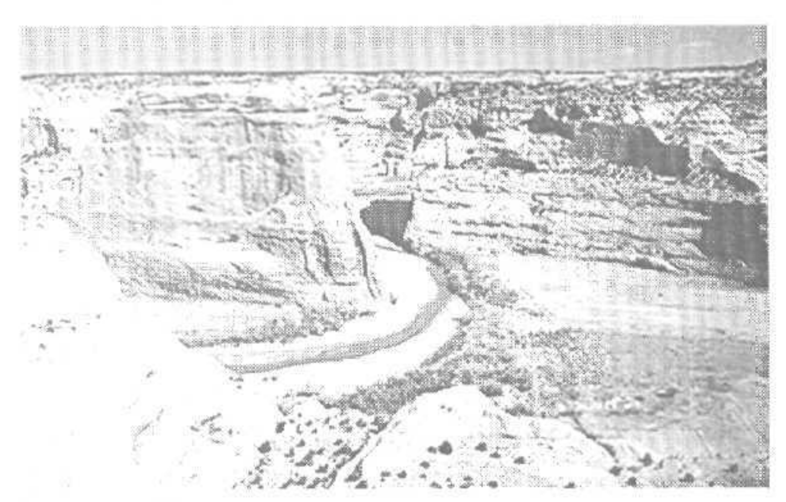


Рис. 5.33. Обесцвеченные горы

Сейчас создайте еще один слой через копирование, предварительно выделив на фоновом слое небо. Для выделения вы можете воспользоваться любым подходящим инструментом (начиная с Волшебной палочки и кончая Пером),

Чтобы изображение приобрело практически законченный вид, необходимо правильно расположить слои. Первым сверху должен быть слой Небо, ниже — Равнина, следующий — Дорога, затем — Скалы, ну а в самом низу должен располагаться исходный фоновый слой.

Теперь соберите разрозненные слои в единое целое. Это можно сделать разными способами.

Во-первых, вы можете создать новый корректирующий слой Цвет/Насыщенность: Layer ▸ New Adjustment Layer ▸ Hue/Saturation (Слой ▸ Создать корректирующий слой ▸ Цвет/Насыщенность). Если вы немного уменьшите параметры Lightness (Яркость)

и Saturation (Насыщенность), то слишком яркие участки на вашем изображении потускнеют.

Во-вторых, вы можете сделать небо более пасмурным, наложив на него еще один слой с применением фильтра Clouds (Облака) и невысокой прозрачностью.

И наконец, вы можете просто оттенить все ваше изображение, добавив голубую дымку при помощи нового слоя, залитого темно-синим цветом. Прозрачность данного слоя установите невысокую. Вот и все. Бы сделали, на первый взгляд, почти невозможное — засыпали знойную пустыню снегом. Результат работы представлен на рис. 56 цветной вкладки.

5.7. Солнечное затмение

Для начала нужно подобрать фотографию с пейзажем. Рекомендуем выбрать такую, чтобы небесное пространство занимало значительную часть изображения. Мы будем работать с иллюстрацией, изображенной на рис. 5.34 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_034.tif).

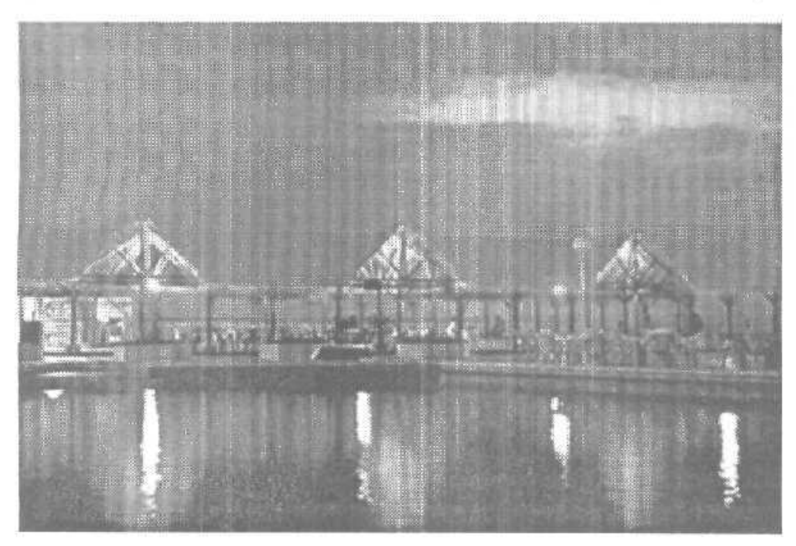


Рис. 5.34. Начальное изображение

Первое, что необходимо сделать, — это затемнить небо, так как при затмении становится довольно темно. Для этого можно воспользоваться такими командами, как Levels (Уровни), Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), Brightness/Contrast (Яркость/Контраст) из раздела меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки). Если необходимо кардинально изменить небо (есть Солнце, Луна, другие объекты или оно просто не нравится), то можно воспользоваться фильтром Clouds (Облака).

Перед этим откройте палитру Channels (Каналы) и просмотрите все составляющие цветовой модели. Выберите канал, на котором предметы, изображенные на

фоне неба, больше всего контрастируют с ним, и сделайте копию этого канала, перетащив его к кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры каналов. Сейчас необходимо увеличить контрастность так, чтобы изображение превратилось в черно-белое. Для этого в палитре инструментов выберите Sponge (Губка) и установите режим тонирования Saturate (Насыщенный). Это позволяет снизить насыщенность цветов, в результате чего они тускнеют и осветляются. Возьмите инструмент Brush (Кисть) небольшого размера с мягкими краями и хорошо обработайте область неба, тщательно закрашивая псе, даже небольшие участки. Не беспокойтесь о влиянии на остальную часть изображения, она не изменится.

После того как осветлите небо, возьмите инструмент Burn (Затемнитель). Силу нажима установите порядка 50–65 %, а область воздействия — Shadows (Тени). Выберите кисть с мягкими краями и обработайте объекты, находящиеся на фоне неба. Инструмент Burn (Затемнитель) делает пикселы изображения менее яркими. В результате у вас должно получиться контрастное изображение.

Загрузите маску в выделение, щелкнув мышью по каналу при нажатой клавише Ctrl. Выберите н качестве основных цветов черный н темно-синий и выполните команду Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение > Облака). Теперь небо должно стать значительнее темнее, а благодаря фильтру Clouds (Облака) окраска будет неравномерной и похожей на ту, которая представлена на рис. 5.35.

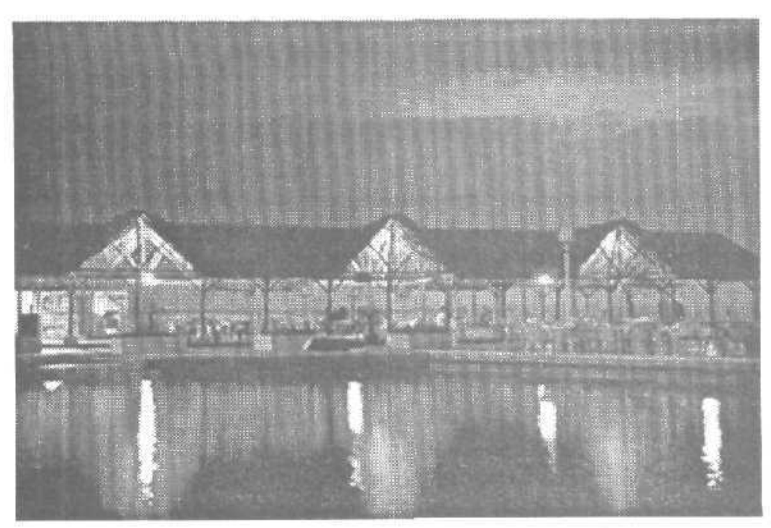


Рис. 5.35. Затемненное неравномерно окрашенное небо

Приступим к непосредственному созданию затмения. Рекомендуем работать на новом слое, чтобы легче было корректировать создаваемый эффект. Начнем с ореола. Выберите в палитре инструментов Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение). Чтобы получить круг, нужно воспользоваться данным инструментом при нажатой клавише Shift. Залейте полученную область желаемым цветом (лучше всего будет смотреться голубой или светло-желтый) (рис. 5.36).

Необходимо создать луну, которая закроет солнце. Для этого можно вновь воспользоваться эллиптическим выделением, расположив его в центре уже созданного круга, а можно подкорректировать уже имеющееся. Мы выбрали преобразование сжатия: Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сжать). Радиус воздействия определяется размером, а также разрешением изображения, над которым вы работаете. В нашем примере он равен 5 пикселам (рис. 5.37).



Рис. 5.36. Основа затмения

Contract Selection

Contract By 5 pixels OK

Cancel

Рис. 5.37. Диалоговое окно команды Contract (Сжать)

Залейте полученное выделение при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) (клавиша G). Для заливки следует использовать темный цвет, можно даже черный, как па рис. 5.38.

Если вы видели затмение хотя бы на картинках, то наверняка заметили, что возле черного круга ореол светлее. Этот эффект можно передать с помощью инструмента Brush (Кисть), работающего в режиме аэрографа, или инструмента Dodge (Осветлитель). Если вы используете аэрограф, то силу нажима установите около 20-30 /о, если же осветлитель, то прозрачность должна быть в пределах 60-70 %. Аккуратно, не выходя за границы ореола, осветлите его внутреннюю часть (рис. 5.39).

СОВЕТ

При выполнении данной операции ровность не обязательна, можно даже сказать, вредна. Для достижения наилучшего результата необходимо получить светлый ореол неправильной формы.

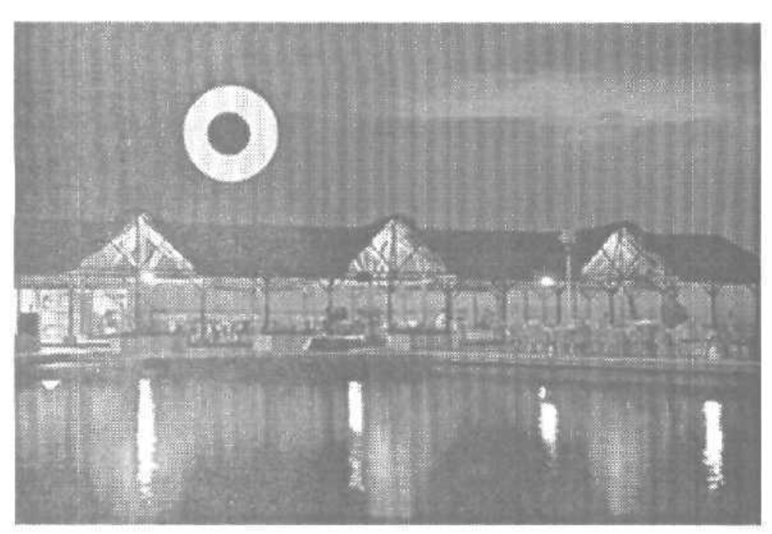


Рис. 5.38. Заготовка луны с ореолом

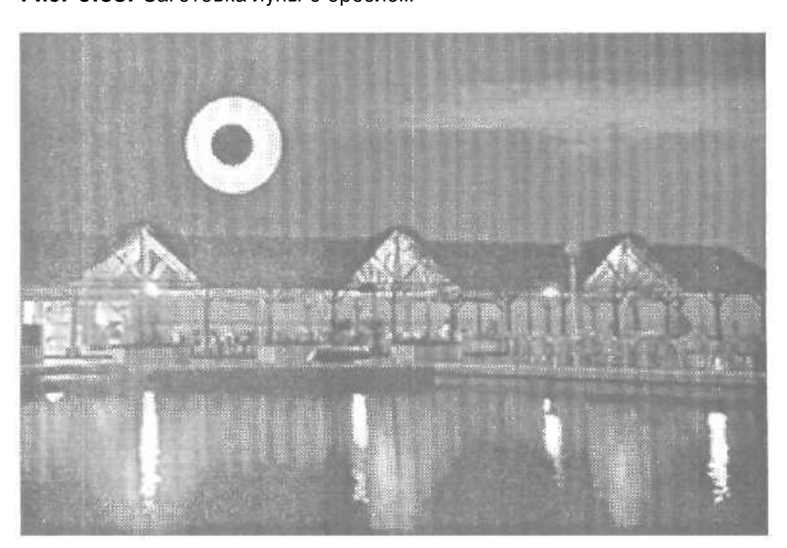


Рис. 5.39. Внутренняя часть ореола

Закончив с внутренней частью, приведите в надлежащее состояние внешнюю. Предлагаем сделать это при помощи ластика. Стирайте края окружности, придавая им неправильную форму. Не переусердствуйте и не заденьте черный круг внутри изображения, так как только свечение вокруг луны должно иметь неправильную форму. Результат, который должен получиться, представлен на рис. 5.40.

Так как почти все преобразования производились при помощи инструментов рисования, то, скорее всего, результат получился довольно грубый, мало напоминающий затмение. Для придания мягкости примените фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из раздела Blur (Размытие) к слою с солнцем (рис. 5.41).

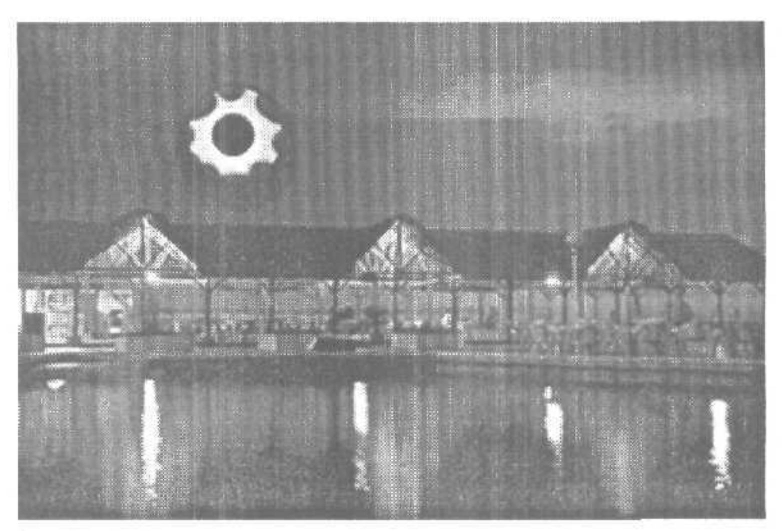


Рис. 5.40. Внешняя часть ореола

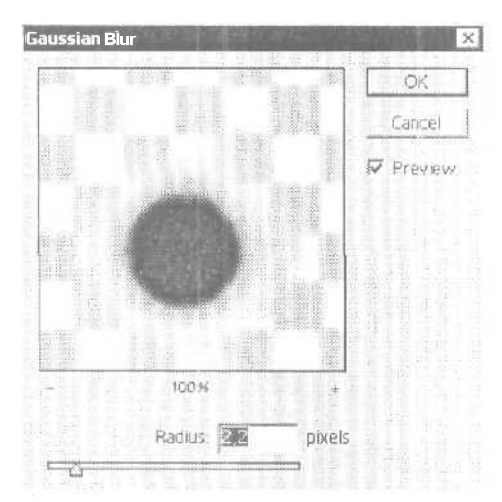


Рис. 5.41. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Для достижения более реалистичного результата можете слегка размазать получившееся изображение при помощи инструмента Smudge (Палец).

Так как мы изменили вид неба, то. присмотревшись к изображению, можно заметить, что теперь объекты на фоне неба выглядят слишком освещенными. Вернитесь в палитру Channels (Каналы) и загрузите еще раз выделение из созданного ранее дополнительного канала. Так как выделенным окажется небо, а работать необходимо с объектами, расположенными па его фоне, то инвертируйте выделение. Это можно сделать, нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+I либо выполнив команду Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать).

После этого уменьшите освещенность изображения. Для этой цели подходит любая команда цветокоррекции из раздела меню Гтаде ▸ Adjustments (Изображение ▸

Настройки): Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), Brightness/Contrast (Яркость/Контраст), Levels (Уровни) или Curves (Кривые). Мы остановились на первом варианте, используемые настройки показаны на рис. 5.42.

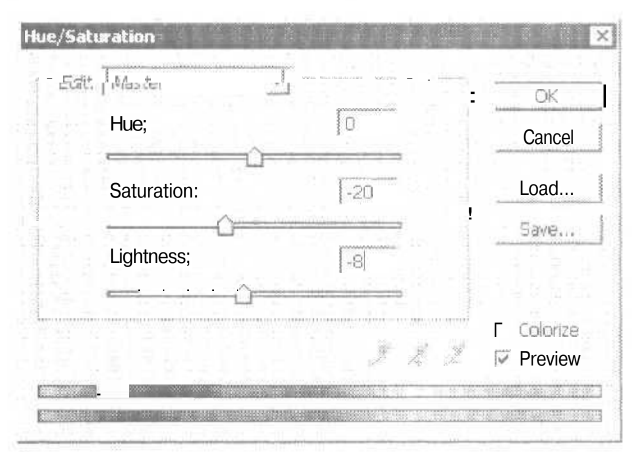


Рис. 5.42. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

В результате у вас должно получиться изображение, аналогичное рис. 57 на цветной вкладке.

5.8. Делаем из дня ночь

В этом разделе мы займемся решением такой интересной задачи, как смена времени суток. Мы постараемся из солнечного дня сделать звездную ночь. Конечно, определить, что это не фотография ночного города, можно будет без особого труда, однако результат получится достаточно реалистичным и оригинальным.

Наша работа основана на том, что ночью все объекты видны только в градациях серого, естественно, если нет искусственного освещения. Поэтому сделать из дня ночь достаточно просто, но вот из ночи день — задача абсолютно неподъемная.

Прежде всего подберите фотографию. Лучше, если на фоне неба не будет деревьев, но и это тоже не преграда. Мы остановились на рис. 5.43 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_043.tif).

Прежде всего необходимо отделить небо от всего остального. В том случае, если у вас геометрически сложные объекты, например деревья, заслоняют горизонт, придется воспользоваться способом выделения, описанным в разделе 6.2.

Нам же такой сложный способ сейчас не требуется. На фоне неба у нас только купола храма, выделить которые не представляет сложности. Для этого лучше всего использовать инструмент Magnetic Marquee (Магнитное лассо) или Polygonal Lasso (Многоугольное лассо). Не забудьте о том, что если вы используете инструменты выделения при нажатой клавише Alt, то выделенная область вычитается из имеющейся, а при нажатой клавише Shift — наоборот, добавляется. Не забывайте выделять и такие места, как крупные просветы между ветками.

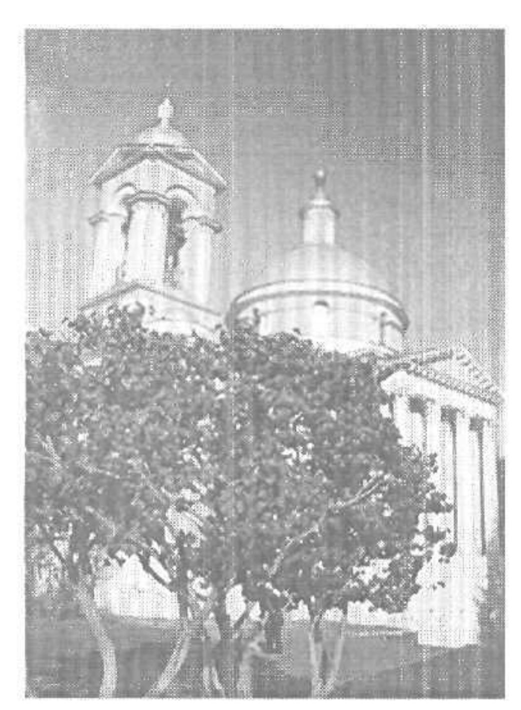


Рис. 5.43. Исходное изображение

Выделив небо, можно приступать непосредственно к созданию эффекта. Инвертируйте выделение нажатием клавиш Ctrl+I или командой Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). В результате будет выделено все, кроме неба.

Избавимся от цветов в изображении. Но для этого нельзя использовать смену цветового режима, так как конечное изображение у нас цветное. В данном случае идеально подходит команда Image ▸ Adjustments ▸ Desaturate (Изображение ▸ Настройки ▸ Убрать насыщенность). В результате вся нижняя часть фотографии обесцветится, что нам и требовалось.

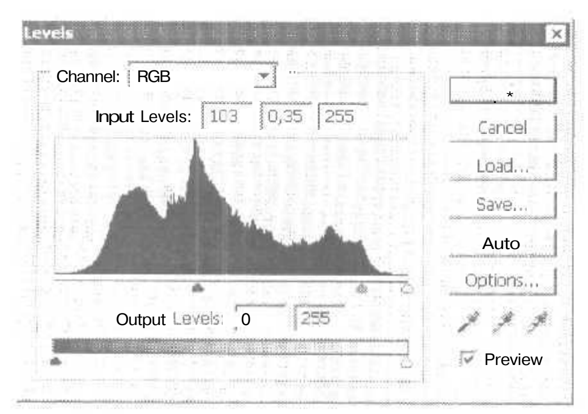


Рис. 5.44. Применение команды Levels (Уровни)

Однако яркость и освещенность фотографии пока еще отнюдь не ночные. Исправим это при помощи коррекции уровней яркости: Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни) или CtrL+L, Примененные настройки показаны на рис. 5.44.

Впрочем, для решения этой задачи с не меньшим успехом можно использовать команду цветокоррекции Brightness/Contrast (Яркость/Контраст). Все равно настраивать приходится исключительно на глаз, а с этой командой большинству пользователей работать значительно удобнее из-за меньшего количества настроек.

Земля почти сделана. Однако ночью четких контуров не видно, что связано со свойствами человеческого зрения. Это необходимо показать и в нашей работе. Применим фильтр Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Наши настройки видны на рис. 5.45.

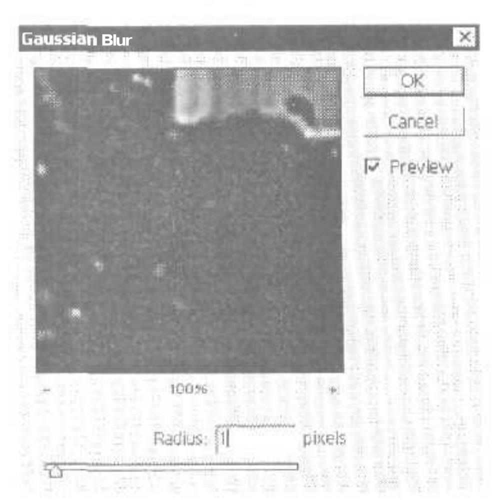


Рис. 5.45. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Теперь займемся непосредственно небом. Инвертируйте выделение (Ctrl+I). Установите в качестве цвета переднего плана темно-синий, а в качестве фона черный. Это необходимо для применения инструмента Gradient (Градиент).

Выберите инструмент Gradient (Градиент) и убедитесь, что он находится в режиме Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона). Примените его так, чтобы синий оказался ближе к горизонту, а черный — к верху фотографии. В результате у вас получится то, что показано на рис. 5.46.

Осталось добавить звезды и луну. Начнем с первого. Опыт показывает, что самый быстрый, простой и качественный способ рисования звезд — это использование кисти.

Выберите в качестве цвета переднего плана белый или светло-желтый. Выбор зависит только от вашего желания и конкретной ситуации. Обязательно нужно создать новый слой (Shift+Ctrl+N).

Возьмите маленькую кисть с размытыми краями и нарисуйте несколько десятков звезд. Учитывайте правила: не должно быть никакой симметрии, а ближе к горизонту звезд вообще нет.

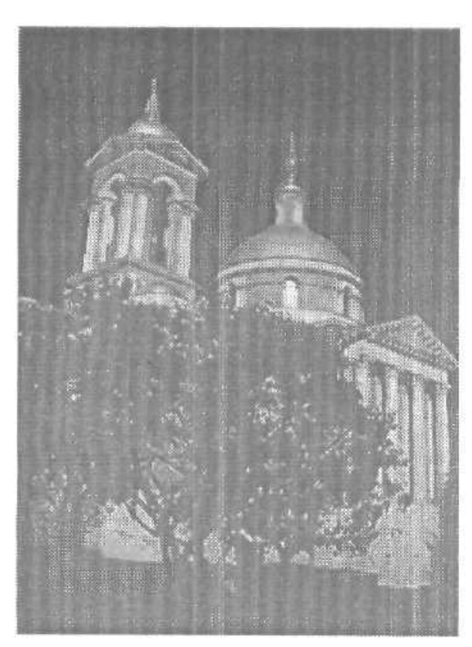


Рис. 5.46. Создаем небо при помощи градиента

Затем смените кисть на более крупную и нарисуйте более яркие звезды. Но запомните: в местах, где начинаются оттенки синего, больших звезд быть не должно, так как там выше освещенность. Наш результат — рис. 5.47.

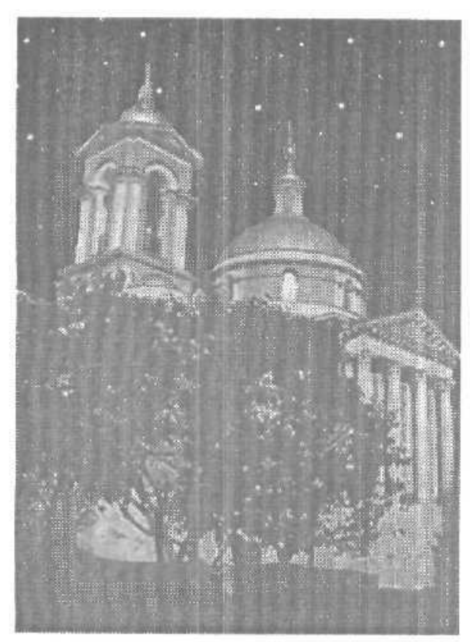


Рис. 5.47. При помощи кистей рисуем звезды

Остался последний этап — нарисовать Луну. Это очень просто. Создайте круглое выделение при помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), Не стоит сразу делать его равным по размеру будущей Луне, это помешает работе. Сделайте его как можно больше.

Выберите команду Select ▸ Feather (Выделение ▸ Растушевка) и установите параметр Feather Radius (Радиус) равным 5 пикселам. Это позволит получить Луну с плавным переходом в небо.

В качестве цвета переднего плана установите темно-желтый, в качестве фона — черный. Примените фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Вы получите пятна на будущей Луне. Но они выглядят еще недостаточно естественно. Исправить это можно, увеличив контрастность при помощи команды Image ▸ Adjustments > Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст).

Придайте Луне требуемый размер и поместите ее в нужное положение, используя команду Free Transform (Свободное трансформирование), которую можно вызвать при помощи нажатия Ctrl+T. Итоговое изображение представлено на рис. 58 цветной вкладки,

5.9. Рисуем космос

В данном разделе будут описаны способы имитации сразу трех природных явлений, однако наиболее эффектно они смотрятся вместе, чем и обусловлено их объединение.

Создайте новое изображение. В отличие от большинства эффектов, описываемых в этой главе, его создание начинается «с чистого листа».

Первое, о чем пойдет речь, — это Земля. Возьмите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) и выделите круг. Расположите его таким образом, чтобы на изображении осталось только около четверти круга.

Установите основные цвета по умолчанию, нажав клавишу D (черный — цвет переднего плана, белый — цвет фона). Примените к выделенной области фильтр Clouds (Облака) из раздела Render (Освещение). Далее применяйте фильтр Difference Clouds (Облака с наложением) из того же раздела, до тех пор пока на изображении не появится удовлетворяющее вас количество переходов между белым и черным цветами. Остановиться можно на варианте, похожем на рис. 5.18.

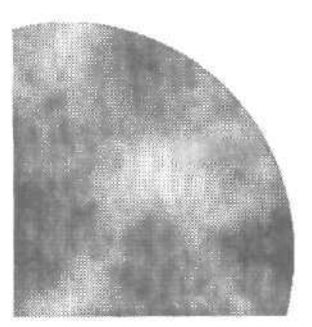


Рис. 5.48. Основа Земли

Земная поверхность имеет не гладкую структуру, а состоящую из множества неровностей, что и необходимо передать. Предлагаем сделать это следующим образом: Filter ▸ Texture ▸ Craquelure (Фильтр ▸ Текстура ▸ Кракелюры). Поэкспериментируйте с настройками в диалоговом окне данного фильтра. Параметры, использованные в нашем примере, видны на рис. 5.49.

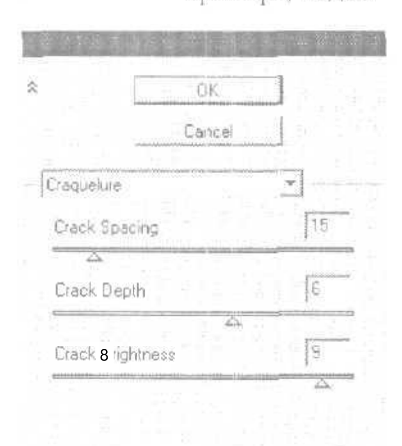


Рис. 5.49. Диалоговое окно фильтра Craquelure (Кракелюры)

При желании можно воспользоваться данным фильтром еще раз, установив значения параметров поменьше.

Создать впечатление объема можно следующим образом, Примените фильтр Spherize (Сферизация): Filter ▸ Distort ▸ Spherize (Фильтр > Деформация ▸ Сферизация) (рис. 5.50). Параметр Amount (Эффект) должен быть установлен на максимальное значение, а Mode (Режим наложения) остается на ваше усмотрение. Данную операцию при желании также можно применить более одного раза.

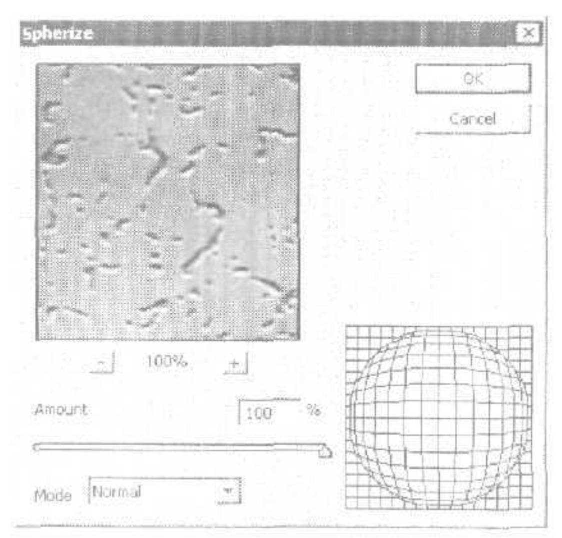


Рис. 5.50. Диалоговое окно фильтра Spherize (Сферизация]

Пришло время раскрасить Землю. Можно сделать это разными способами, однако мы рекомендуем применить команду Image ▸ Adjustments ▸ Color Balance (Изображение ▸ Настройки ▸ Цветовой баланс). Цвет, в который будет окрашена Земля, сейчас практически не имеет значения, так как впоследствии он изменится. Но для удобства советуем установить его естественным (коричневым или зеленым). Диалоговое окно с установленными настройками изображено на рис. 5.51.

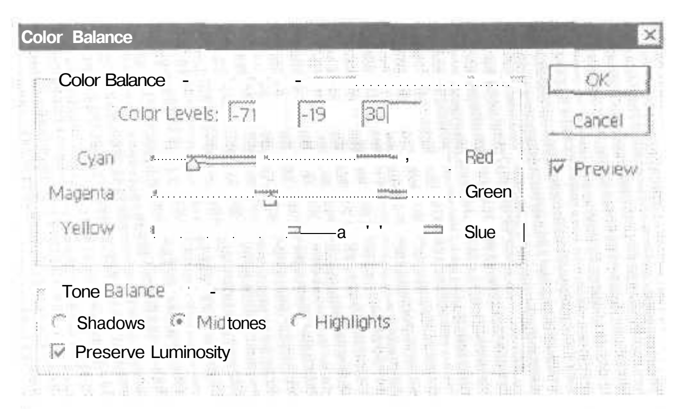


Рис. 5.51. Диалоговое окно Color Balance (Цветовой баланс)

Теперь начинается художественная, самая кропотливая часть работы. Откройте окно тоновых кривых: Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Настройки ▸ Кривые). Как известно, при работе с цветными изображениями при помощи кривых можно изменять не только освещенность, но и цвет. Необходимо обработать каждый из каналов (цветовых составляющих), чтобы Земля перестала быть одноцветной. На приведенном изображении были применены кривые, показанные на рис. 5.52.

В зависимости от своего изображения измените цвета, так чтобы появились океаны, горы и леса. При необходимости можно также подкорректировать общую кривую.

Примените фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), установив небольшой радиус воздействия. Это нужно лишь для того, чтобы слегка смягчить края и избавиться от сходства с вырезанной картинкой, которое, скорее всего, появится в процессе создания изображения.

На фотографиях Земли, сделанных из космоса, всегда видно, что планета окружена голубым ореолом атмосферы. Чтобы передать это явление, воспользуйтесь инструментом Gradient (Градиент).

Откройте палитру Layers (Слои) и создайте новый слой. Для этого щелкните на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры, либо выполните команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой).

Перейдите в палитру параметров градиента. Выберите или создайте градиент, состоящий из черного и синего цветов. Откорректируйте прозрачность так, чтобы одна часть черного была прозрачна, а вторая — нет. Распределение цветов и прозрачности в градиенте представлено па рис. 5.53.

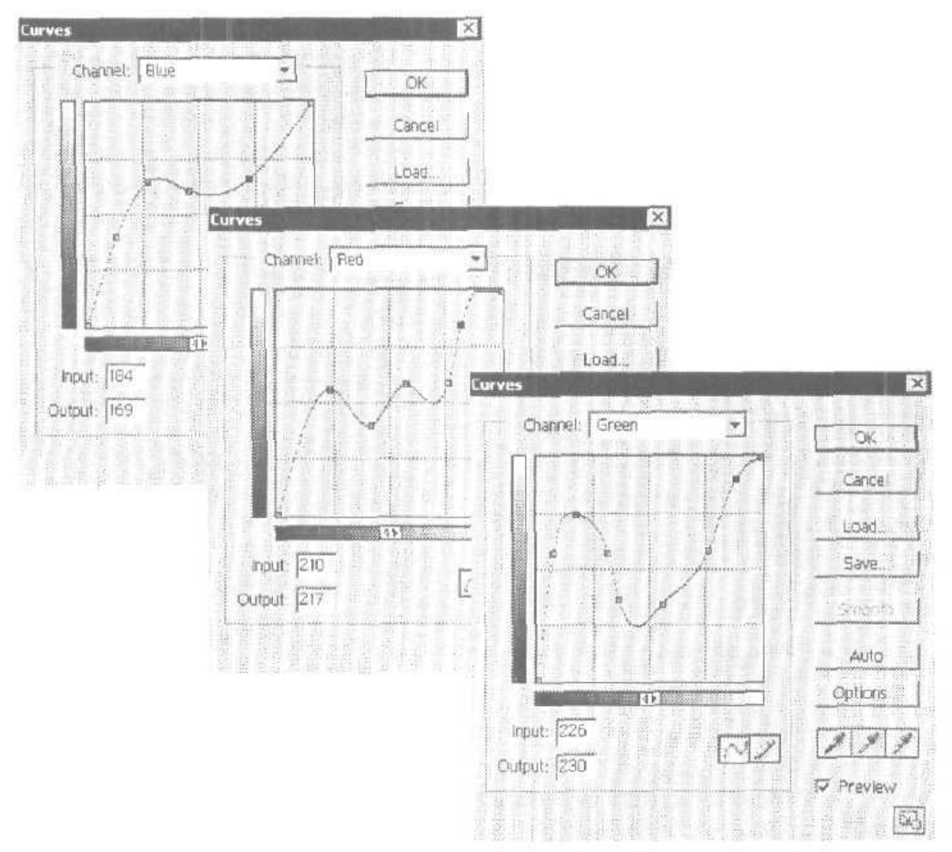


Рис. 5.52. Используемые кривые



Рис. 5.53. Распределение цвета и прозрачности в градиенте

В настройках инструмента установите тип Radial (Радиальный) и разместите градиент на рисунке так, чтобы радиус расположения синего цвета был чуть больше, чем радиус самой планеты. Исправить недостатки в расположении градиента можно при помощи свободного трансформирования (Ctrl+T). В результате изображение должно получиться похожим на то, которое представлено на рис. 5.54.

Если градиент получается слишком ярким, то уменьшите прозрачность слоя, на котором он расположен.

Теперь необходимо создать космическое пространство. Как известно, оно очень темное, но если воспользоваться одноцветной темной заливкой, то выглядеть бу-

дет неестественно и некрасиво. В таких случаях лучший инструмент для передачи различных природных явлений — фильтр Clouds (Облака).

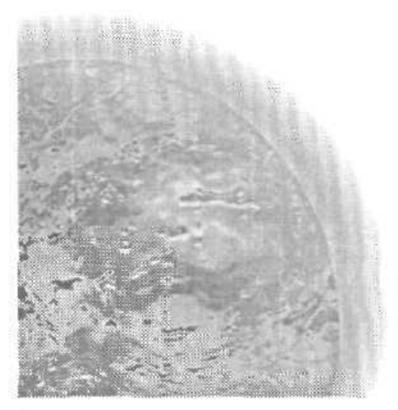


Рис. 5.54. Планета с атмосферой

Создайте еще один слой, поместив его между двумя созданными ранее. Вернитесь на слой с атмосферой, где при помощи инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) выделите все, что расположено за планетой и голубым ореолом. Допуск установите довольно большой, чтобы переход в фон, образующийся впоследствии, был плавным.

Вернитесь на новый, только что созданный слой и примените фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render > Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Основными цветами при этом должны быть черный и темно-синий. Если есть необходимость, то можно немного изменить прозрачность слоя, а также настроить контрастность цветов при помощи команды Brightness/Contrast (Яркость/Контраст) из меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки),

Добавим звезды. Для этого можно воспользоваться инструментом Brush (Кисть), в том числе и в виде аэрографа, установив параметр Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа). Установите нужный набор кистей, выберите в нем кисти в форме звезд и примените их на вашем изображении. После этого рисунок должен стать похож на рис. 5.55.

Остался последний этап — нарисовать комету. Начинать рекомендуем на новом изображении. Создайте новый файл произвольного размера, однако учтите, что рисунок, расположенный на нем, потом будет перенесен на изображение космоса, поэтому размеры советуем выбирать не очень большие.

Фон на изображении установите черным. В качестве цвета переднего плана выберите белый. Создайте круг, закрашенный основным цветом. Для этого вы можете воспользоваться фигурами.

Чтобы придать комете неправильную форму, примените фильтр Glass (Стекло); Filter ▸ Distort ▸ Glass (Фильтр ▸ Деформация ▸ Стекло). Настройки можно установить любые, главное, чтобы изображение немного исказилось. Диалоговое окно фильтра и примененные нами настройки приведены на рис. 5.56.

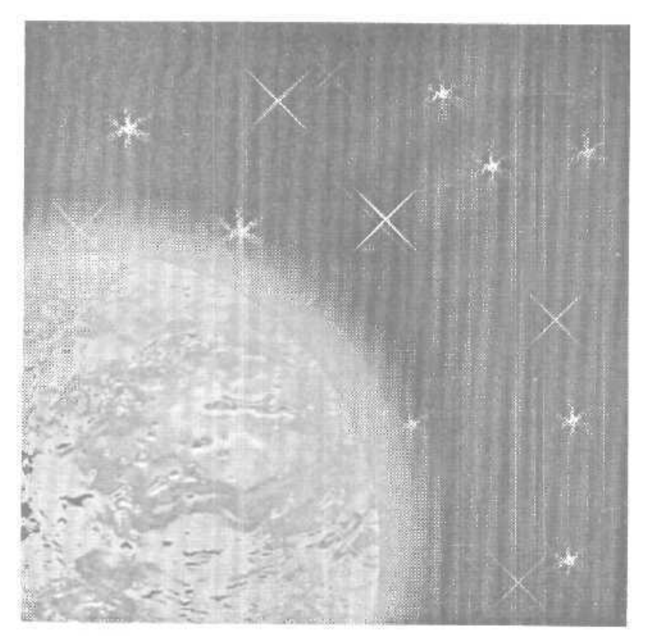


Рис. 5.55. Готовы Земля, небо и звезды

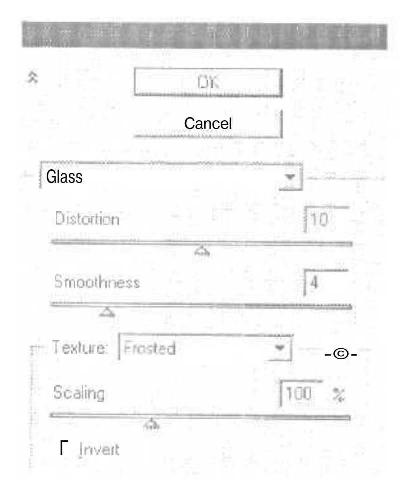


Рис. 5.56. Диалоговое окно фильтра Glass (Стекло)

Для создания хвоста кометы воспользуйтесь фильтром Wind (Ветер) из набора Stylize (Стилизация) (рис. 5.57). Направление, в котором будет распространяться действие данного фильтра, не имеет значения, так как при необходимости вы сможете развернуть комету. Применять этот фильтр следует до тех пор, пока хвост не станет достаточно длинным (для повторения действия можно нажимать сочетание клавиш Ctrl+F).

Еще раз исказите форму кометы при помощи приведенного выше фильтра Glass (Стекло), чтобы хвост также приобрел неправильную форму.

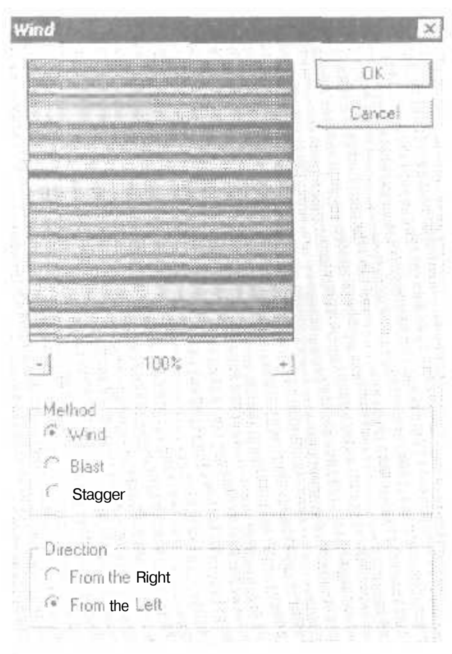


Рис. 5.57. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

Для придания цвета лучше всего воспользоваться цветовыми таблицами, однако перед этим необходимо последовательно выполнить следующие команды меню: Image ▸ Mode ▸ Grayscale (Изображение ▸ Режим ▸ Полутоновое), Image ▸ Mods ▸ Index Color (Изображение ▸ Режим > Индексированные цвета), Image ▸ Mode ▸ Color Table (Изображение ▸ Режим ▸ Цветовые таблицы).

В раскрывающемся списке выберите таблицу, которая называется Black Body. Благодаря этому все изображение приобретет черно-красно-желтую окраску и будет похоже на рис. 5.58.

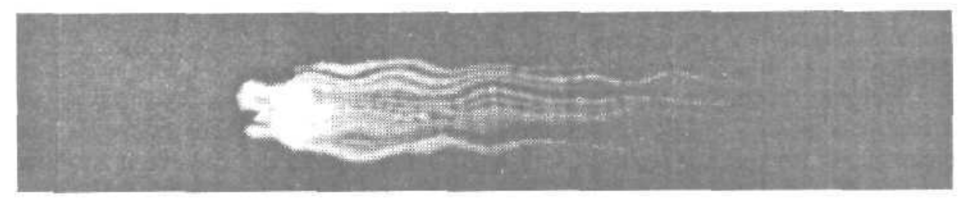


Рис. 5.58. Результат применения цветовой таблицы

Выделите комету при помощи инструмента Magic Wand (Волшебная палочка). Для упрощения работы можно выделить фон, а потом инвертировать выделение (Ctrl+I или Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать)).

Скопируйте выделенную область в буфер обмена (Ctrl+C), перейдите на слой с изображением космоса и вставьте туда комету (Ctrl+V). Чтобы подобрать подходящее место комете и се наклон, а также при необходимости перевернуть ее (чтобы хвост был направлен от Земли), воспользуйтесь свободным трансформированием (Ctrl+T).

После всех преобразований изображение должно стать похожим на рис. 59 цветной вкладки.

5.10. Отражение в воде

Мы предлагаем не очень сложный, но впечатляющий эффект — отражение в воде. Это явление каждый из нас видел тысячи раз, поэтому результат можно себе представить довольно точно, Мы будем работать с изображением цветка (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_059.tif).

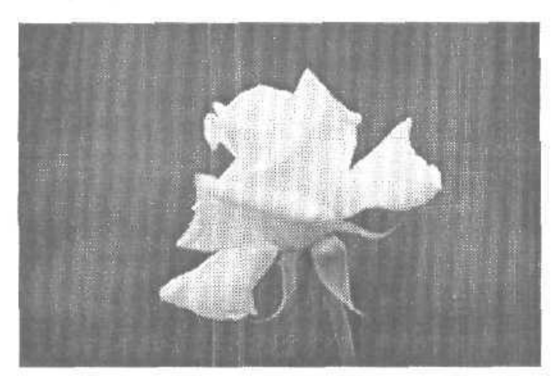


Рис. 5.59. Исходное изображение

Выберите картинку, с которой будете работать, или создайте ее сами, Подумайте, какого цвета должен быть фон на вашем изображении, так как отразится и ваш фон, вследствие чего на него будет наложен еще и слой синего цвета. Чтобы избежать лишних трудностей, мы рекомендуем использовать цвет заднего плана, близкий к синему. Так как первоначальный фон на нашем изображении был синий, то мы заменили его на голубые тона. Это сделано с помощью фильтра Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака), предварительно выделив цветок инструментом Magic Wand (Волшебная палочка). Если вы хотите воспользоваться этим фильтром, то не забывайте, что он создает произвольные переходы между основным цветом переднего плана (Foreground Color) и цветом фона (Background Color). Мы установили цвет переднего плана как насыщенный синий, а цвет фона — темно-синий, практически черный. Если вам кажется, что в вашем фоне не хватает яркости или насыщенности, то вы можете исправить эти недостатки при помощи тоновых кривых, баланса цвета/насыщенности (Hue/Saturation) или яркости/контрастности (Brightness/Contrast). Удерживание нажатой клавиши Shift при использовании фильтра Clouds (Облака) позволит вам увеличить насыщенность цвета фона.

Подготовив изображение, отражение которого вы будете создавать, можете переходить к следующему этапу, а именно к созданию пространства, которое впоследствии будет заполнено водой. Сначала измените размер изображения: Image ▸ Canvas size (Изображение ▸ Размер холста). В раскрывшемся окне установите якорь холста на середину верхнего ряда, а высоту (High) возьмите равной 200 %. Ширину (Width) оставьте прежней.

Холст, на котором расположено изображение, увеличился в два раза, а сам рисунок размещается в верхней части полотна. Теперь выделите при помощи прямоугольного выделения (Rectangular Marquee) нижнюю часть изображения и создайте там воду. Вы можете использовать свои заготовки. Мы предлагаем самый простой способ создания водной поверхности, вполне пригодный для получения отражения, хотя отдельно применять его не рекомендуем: без дополнительных преобразований вода будет выглядеть недостаточно натурально.

Создайте градиент с переходом от темно-синего к светло-голубому и расположите его так, чтобы светлая часть была внизу (рис. 5.60).

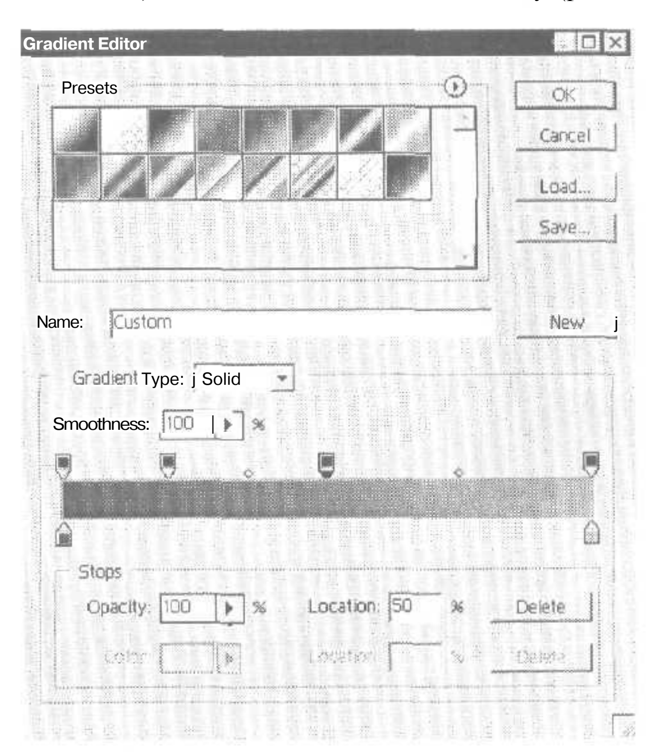


Рис. 5.60. Делаем воду

Инвертируйте созданное выделение (сейчас выделено само изображение) при помощи сочетания клавиш Ctrl+Shift+I. Скопируйте выделенную область в буфер обмена: Ctrl+C или Edit ▸ Copy (Редактирование ▸ Копировать). Переверните изображение зеркально по вертикали: Image ▸ Rotate Canvas ▸ Flip Vertical (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ Отразить вертикально). Обратите внимание, что поворачивать изображение необходимо именно по вертикали, а не на 180°, так как нам нужно зеркальное отражение нашего рисунка.

Теперь создайте новый слой. Вы можете это сделать, щелкнув мышью на кнопке нового слоя, расположенной внизу палитры слоев, или выполнив команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой > Создать ▸ Слой), а также нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+N. Вставьте на только что созданный слой область из буфера обмена:

Edit ▸ Paste (Редактирование ▸ Вставить) или Ctrl+V. Используя инструмент перемещения (горячая клавиша V), установите ее в самой верхней части холста так, чтобы получилось полностью симметричное изображение, ось симметрии которого проходит в горизонтальном направлении и располагается посередине холста. Результат представлен на рис. 5.61.

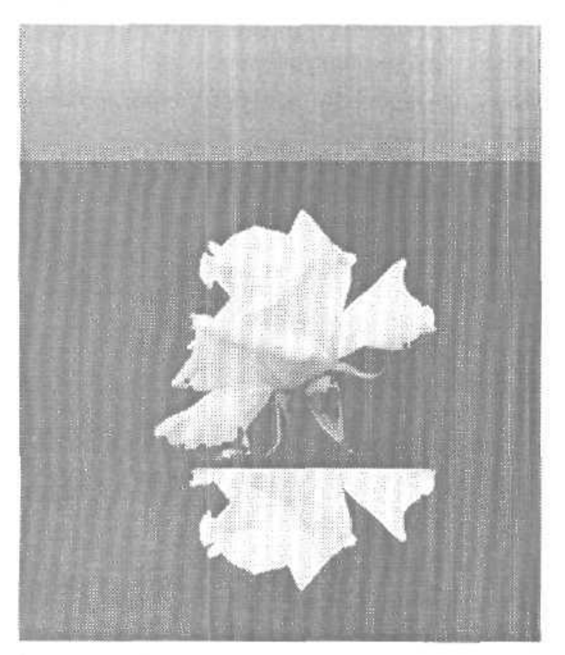


Рис. 5.61. Результат копирования

Если все сделано правильно, то должно получиться симметричное изображение. Но есть одно исключение. В верхней части изображения расположено два слоя, а в нижней — лишь один. Переверните ваше изображение по вертикали снова: Image ▸ Rotate Canvas ▸ Flip Vertical (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ Отразить вертикально).

Сейчас необходимо наложить голубоватую дымку на нижнюю часть изображения, так как отражение любого объекта в воде всегда имеет такой оттенок. Но чтобы эффект был более реалистичным, мы предлагаем вам перейти на тот слой, где расположена половина изображения, и изменить его непрозрачность (Opacity). Откройте палитру Layers (Слои) и установите эту величину равной примерно 50 %. То, что у нас получилось, можно увидеть на рис. 5.62.

Если вы хотите добиться большей реалистичности, то добавьте немного ряби к водной части изображения. На приведенном примере это сделано следующим образом: выделена та часть холста, на которой располагается водное пространство, и к ней применен фильтр Ripple (Океанские волны) (рис. 5.63): Filter ▸ Distort ▸ Ocean Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Океанские волны). Параметр Ripple size (Размер) равен 9, а RippleMagnitude (Мощность) — 8.

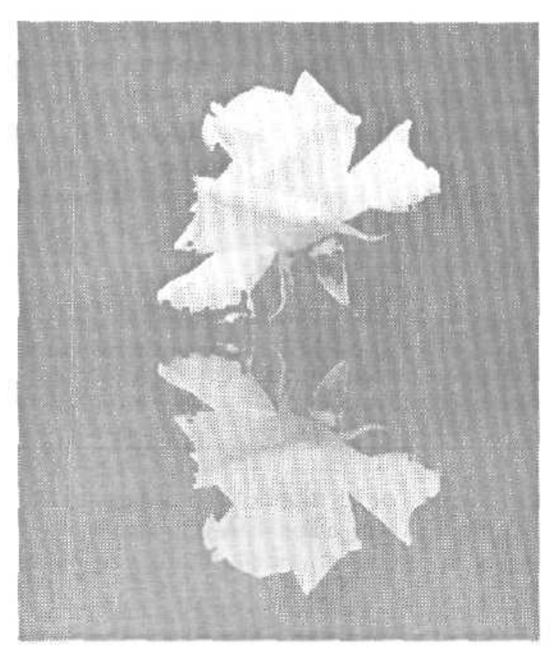


Рис. 5.62. Изображение после изменения прозрачности

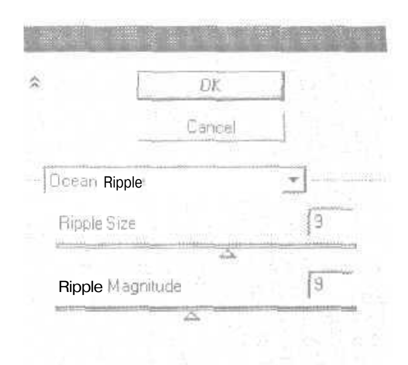


Рис. 5.63. Диалоговое окно фильтра Ocean Ripple (Океанские волны]

Получилось достаточно похоже. Вы в очередной раз смогли убедиться, что благодаря Photoshop решение непростых, на первый взгляд, задач оказывается довольно легким. Конечное изображение представлено на рис. 60 цветной вкладки.

5.11. Метеор

Сейчас мы рассмотрим очень простой эффект, который требует не столько знания программы, сколько фантазии и свободы творчества. Он может быть использован как в фантастических композициях, так и в качестве декоративного элемента.

Начинать реализацию задуманного будем с создания нового изображения. Для этого следует выполнить привычную комбинацию действий, а именно выбрать команду меню File ▸ New (Файл ▸ Создать) или нажать сочетание клавиш Ctrl+N.

Единственным требованием к новому изображению будет черный фон, так как именно на нем наиболее ярко и выразительно можно создать эффект летящего метеорита. Фон можно залить при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) (горячая клавиша — G).

Затем выберите инструмент Line (Линия) (горячая клавиша — U).

ВНИМАНИЕ

В панели параметров установите для данного инструмента тип создаваемой фигуры Fill Pixels (Заполненная область). Это необходимо потому, что далее мы будем работать с линией как с растровым графическим элементом, а два других типа такой возможности нам не дадут.

Измените настройки инструмента так, чтобы получить линию со стрелкой на одном конце. Для этого необходимо щелкнуть на кнопке Geometry Options (Геометрические параметры) в панели параметров. В результате появится окно свойств фигуры, представленное на рис. 5.64.



Рис. 5.64. Диалоговое окно Arrowheads (Стрелки)

Параметры можно установить любые, но так, чтобы стрелка получилась не очень толстая и длинная. В нашем примере параметр Width (Толщина) равен 300 %, a Length (Длина) — 500 %. Толщина самой линии также должна быть небольшой, 3-6 пикселов.

Выполнив все настройки, проведите линию желто-оранжевого цвета под углом так, чтобы получилось нечто похожее на рис. 5.65.

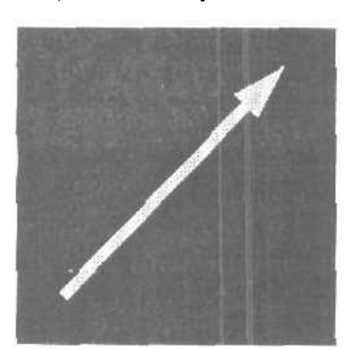


Рис. 5.65. Стрела

Активизируйте инструмент Smudge (Палец) (горячая клавиша — R). Выберите мягкую кисть средних размеров и немного смягчите стрелку. Этим же инструментом следует деформировать и линию, чтобы она приобрела неровные очертания. Примерный результат показан на рис. 5.66.

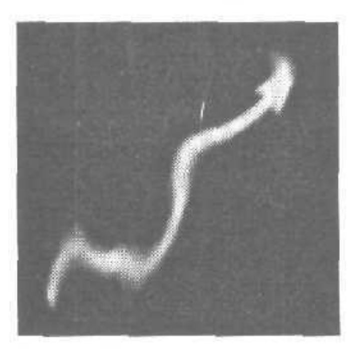


Рис. 5.66. Деформированная стрела

Следующим шагом будет создание светового блика на конце стрелы. Воспользуемся специальным фильтром: Filter ▸ Render ▸ Lens Flare (Фильтр ▸ Освещение ▸ Блик). На рис. 5.67 представлено диалоговое ;окно данного фильтра. На следует делать блик слишком большим, так как это будет выглядеть неестественно.

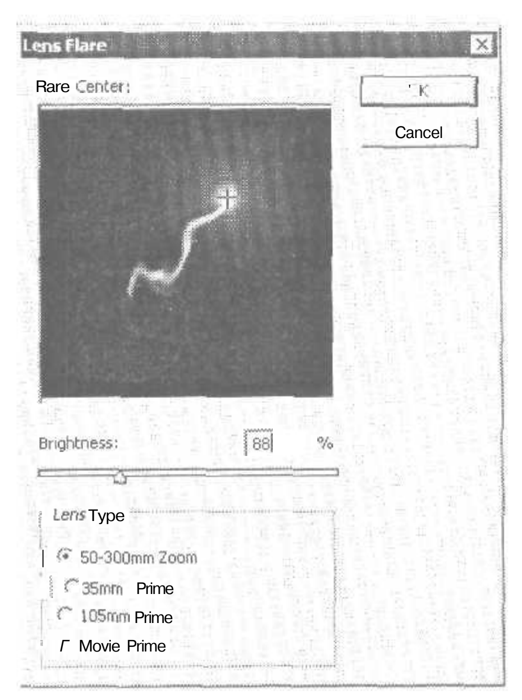


Рис. 5.67. Диалоговое окно фильтра Lens Flare (Блик)

На следующем этапе добавим ореол вокруг стрелки и имитируем свечение метеорита. Для этого мы воспользуемся еще одним фильтром из того же набора -

Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ **Освещение** ▸ Эффекты света). Диалоговое окно с настройками этого фильтра показано на рис. 5.68.

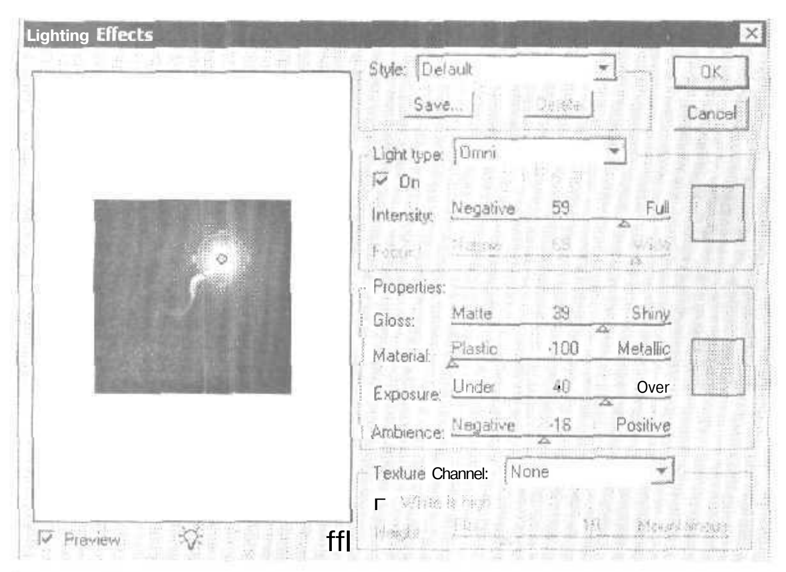


Рис. 5.68. Диалоговое окно Lighting Effects (Эффекты света)

Параметры данного фильтра следует подбирать исходя из конкретного изображения, однако обязательным условием является установка значения Omni (Точечный) в списке Light Type (Источник). Кроме того, источник нужно непременно разместить в центре стрелки, тогда она будет светиться, а деформированная линия будет образовывать подобие хвоста. На рис. 5.69 представлено итоговое изображение (см. рис, 61 цветной вкладки).

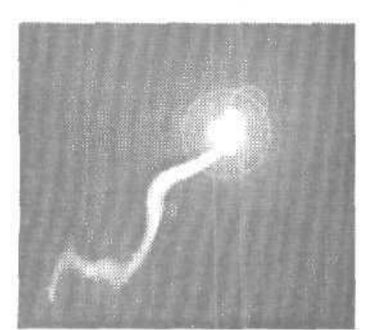


Рис. 5.69. Итоговое изображение

5.12. Наращиваем небо

Чаще всего при редактировании фотографий приходится устранять проблемы с цветами, с яркостью, а то и того хуже — с композицией. В этом разделе мы рассмотрим один из самых распространенных недостатков — непропорциональ-

ность изображения. Причем речь пойдет исключительно о таких изображениях, в которых необходимо увеличить площадь, занимаемую небом.

5.12.1. Вариант 1

Первый рассматриваемый вариант — панорамы. Такие изображения имеют большую длину, но недостаточную высоту. Они пригодны только для разглядывания и получения эстетического наслаждения, но если ваша цель иная и вы хотите и дальше работать с этим изображением или использовать его в качестве фона, то его придется преобразовать.

В качестве примера возьмем иллюстрацию, представленную на рис. 5.70 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_070.tif).



Рис. 5.70. Исходное изображение

Для начала увеличьте размер холста, выбрав команду меню Image ▸ Canvas Size (Изображение ▸ Размер холста). Перед вами появится диалоговое окно, показанное на рис. 5.71.

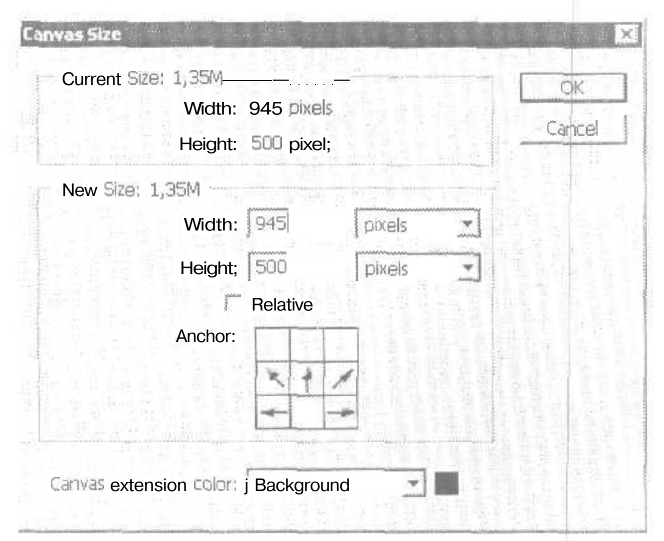


Рис. 5.71. Диалоговое окно Canvas Size (Размер холста)

Разместите изображение так, как показано на рис. 5.71, а затем измените только параметр Height (Высота). В раскрывающемся списке рядом с этим полем можно выбрать единицу измерения, наиболее удобную для вас. После этого увеличьте размер холста. Б результате выполнения данной операции исходное изображение будет расположено внизу, а наверху образуется пустота (рис. 5.72).

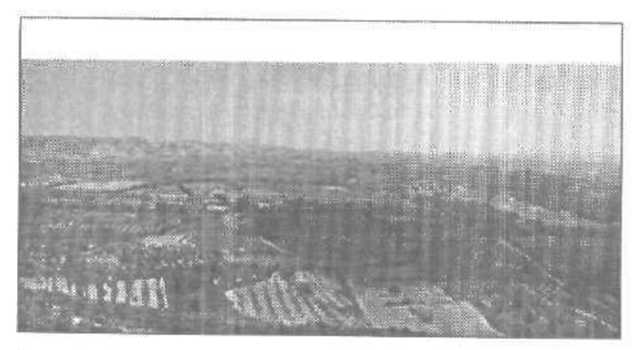


Рис. 5.72. Изображение на увеличенном холсте

Обратите внимание на верхнюю часть неба. Оно чистое (без облаков и прочих посторонних объектов), а следовательно, достаточно однородное. В этом случае для восполнения недостающего фрагмента можно воспользоваться инструментом Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G),

Прежде чем определять вид градиента, при помощи инструмента Eyedropper (Пипетка) (его горячая клавиша — Г) установите в качестве основных цветов (Foreground Color и Background Color) наиболее темную и наиболее светлую точки неба. Далее выберите тип градиента Linear (Линейный), а направление цветового перехода — Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона).

Выделите при помощи инструмента Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) чистую область, расположенную над изображением. Залейте созданным градиентом образовавшееся выделение. Поэкспериментируйте с различными направлениями градиента, подбирая подходящий, более реалистичный), Полученный нами результат представлен на рис. 5.73 (см. рис. 62 цветной вкладки).

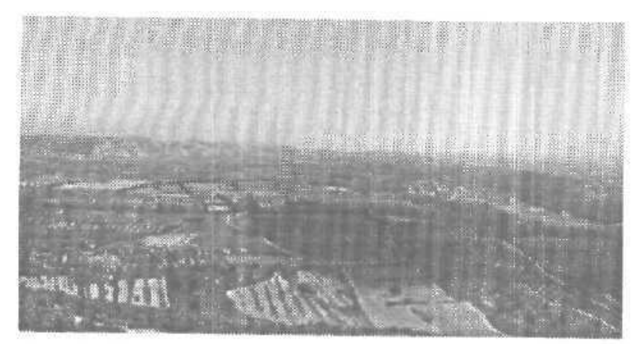


Рис. 5.73. Итоговое изображение

5.12.2. Вариант 2

Данная ситуация встречается как на панорамных, так и на любых других изображениях. Исходное изображение для этого примера показано на рис. 5.74 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_074.tif). Как видите, на этом изображении небо не чистое, поэтому заполнить его градиентом не удастся. Описываемый далее способ расширения неба позволяет «увеличивать» небо ненамного, но и этого порой бывает достаточно.

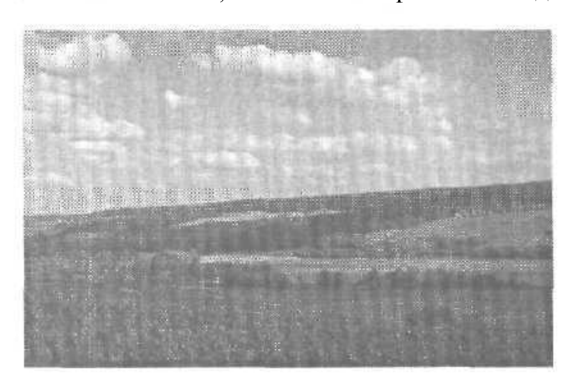


Рис. 5.74. Исходное изображение

Увеличьте размер холста аналогично тому, как это было сделано в предыдущем примере при помощи команды меню Image ▸ Canvas Size (Изображение ▸ Размер холста). Изображение на новом холсте, с которым будем работать мы, представлено на рис. 5.75.

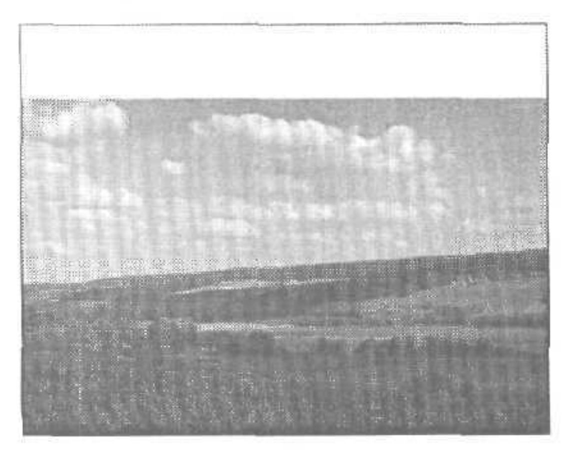


Рис. 5.75. Исходное изображение на увеличенном холсте

Выделите фрагмент неба до самой высокой точки объектов, расположенных на его фоне (в нашем случае выделение доходит до горы), и нажмите сочетание клавиш Ctrl+T или выберите команду Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование). После этого вокруг выделенной области появится рамка с маркерами, позволяющая произвольно деформировать ее.

Далее, не изменяя горизонтальных размеров, не вращая и не перемещая область, вытяните ее по вертикали, расширив имеющийся участок неба на все изображение.

В результате может получиться достаточно правдоподобная фотография, если не исказить изображение слишком сильным растяжением. Изображение, которое мы получили, представлено на рис. 5.76 (см. рис 63 цветной вкладки).

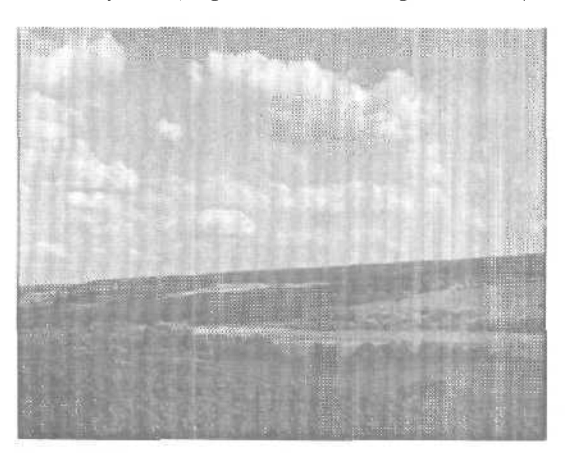


Рис. 5.76. Итоговое изображение

5.13. Капли воды

Наверное, более сложной задачи двумерной графики, чем реалистичная имитация воды, не существует. Причина этого состоит в том, что вода преломляет свет и искажает изображение под собой.

В этом примере мы еще раз будем рисовать воду, но на этот раз — капли на стекле. Для начала подберите подходящую фотографию. Мы выбрали изображение яблока величиной 400x400 пикселов (рис. 5.77) (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch05\5_077.tif).

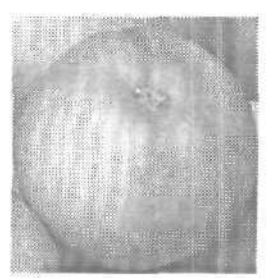


Рис. 5.77. Исходная фотография

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Настройки цвета должны быть выставлены по умолчанию (D). Затем примените фильтр Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака) и фильтр Find Edges: Filter ▸ Stylize ▸ Find Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Найти края). В итоге вы получите изображение, состоящее из большого количества слабо выраженных линий неправильной формы,

Их нужно усилить. Для этого подходит ряд инструментов, но удобнее всего воспользоваться инструментом Levels: Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройка ▸ Уровни). Использованные настройки показаны на рис. 5.78.

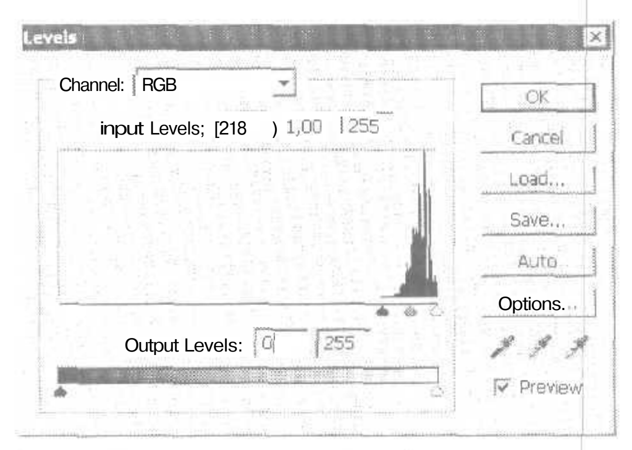


Рис. 5.78. Настройки Levels (Уровни)

Полосы проявятся значительно сильнее, что нам и нужно для эффективного применения фильтра, который является основным секретом этого примера. Это фильтр Plaster: Filter ▸ Sketch ▸ Plaster (Фильтр ▸ Набросок ▸ Штукатурка). Примененные авторами настройки показаны на рис. 5.79.

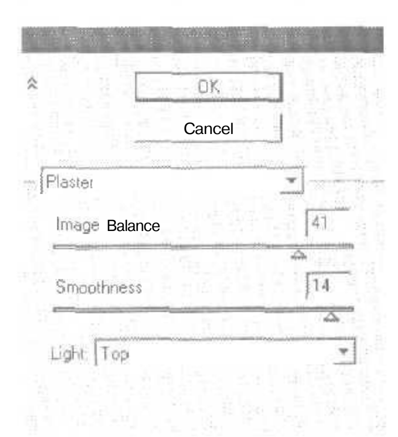
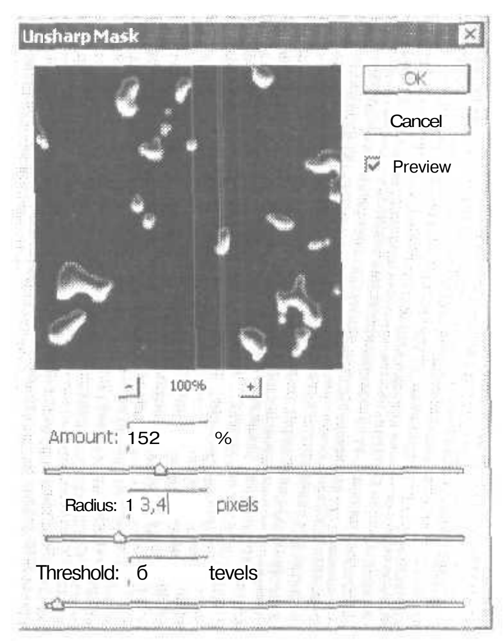


Рис. 5.79. Параметры фильтра Plaster (Штукатурка)

Если нужно получить более крупные капли, задавайте меньшее значение для параметра Image Balance (Баланс изображения), при увеличении значения этого параметра капли будут уменьшаться. Затем добавьте будущим каплям яркости при помощи фильтра Unsharp Mask (Нерезкая маска) (рис. 5.80).

Если вид будущих капель устраивает, запустите инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) и убедитесь, что допуск (Tolerance) в панели параметров не превышает 30-40. Затем нужно выделить черный фон вокруг «капель». Обратите внимание на то, что должен выделится только фон, темно-серые тона на каплях

должны остаться невыделенными. Если этого не произошло, уменьшите значение допуска.



Рис, 5.80. Диалоговое окно фильтра Unsharp Mask (Маска резкости)

Удалите все выделенное, нажав клавишу Delete. Если капли должны быть немного голубоватые, используйте Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) (Ctrl+U) с параметрами, показанными на рис. 5.81.

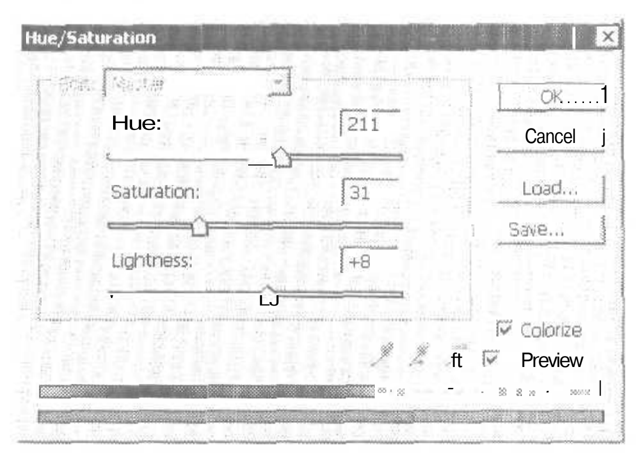


Рис. 5.81. Настройки Hue/Saturation (Опенок/Насыщенность)

Остался последний шаг. Смените режим смешения пикселов (Blending mode) слоя в палитре Layers (Слои) и, если понадобится, непрозрачность (Opacity). Пример выполнен полностью, результат показан на рис. 5.82 (см. рис. 64 цветной вкладки).



Рис. 5.82. Итоговое изображение

5.14. Взрыв и огонь

Сейчас мы поговорим об имитации двух достаточно схожих явлений — взрыва и пламени. Так как в первых нескольких действиях эти эффекты полностью схожи, они и объединены в один пример, хотя оба достойны отдельного внимания.

5.14.1. Взрыв

Создайте новое изображение (Ctrl+N) в цветовом режиме RGB форматом 400x400 пикселов. Залейте при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) его черным цветом. Основные цвета назначьте по умолчанию (D).

Активизируйте инструмент Gradient (G) в режиме Radial (Радиальный). Убедитесь в том, что активен образец Foreground to Background (С фонового на основной), Создайте градиент, подобный показанному на рис. 5.83,

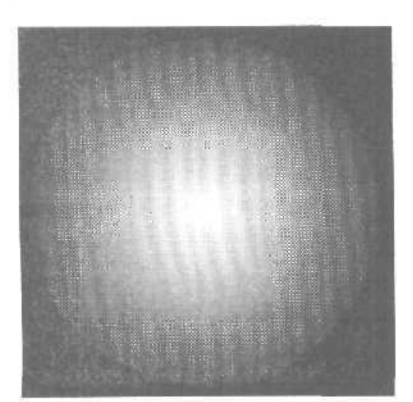


Рис. 5.83. Созданный градиент

Далее создаем новый слой (Ctrl+Shift+N).

Запустите фильтр Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Его результат нужно усилить двойным применением фильтра Difference Clouds: Filter ▸ Render ▸ Difference Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Разностные облака).

Затем в палитре Layers (Слои) смените режим смешения слоя с облаками на Color Dodge. Результат после выполнения этого шага показан на рис. 5.84.

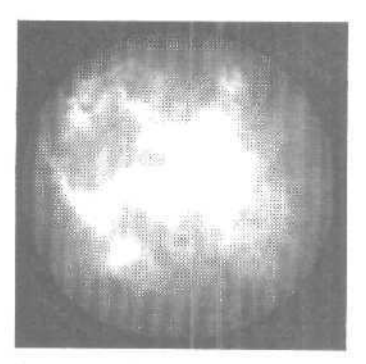


Рис. 5.84. Черно-белый взрыв

Осталось только окрасить взрыв. Сводите слои (Ctrl+E) и выполните команду Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) с настройками, показанными на рис. 5.85.

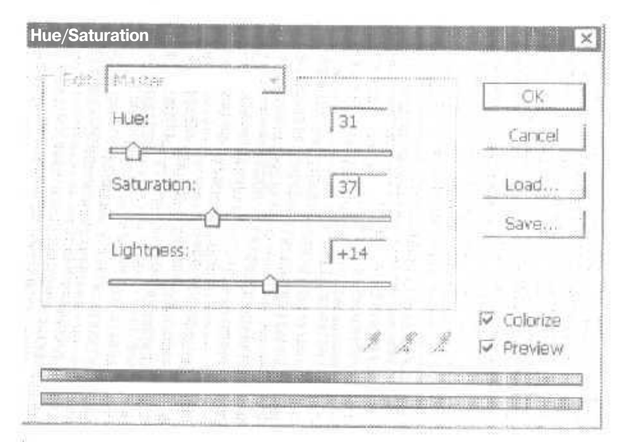


Рис. 5.85. Настройки Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)

Пример готов. Если хочется сделать взрыв более контрастным, воспользуйтесь инструментом Levels (Уровни) или Curves (Кривые). Авторы посчитали для себя этот шаг ненужным. Итоговое изображение показано на рис. 5.86 (см. рис. 65 цветной вкладки).

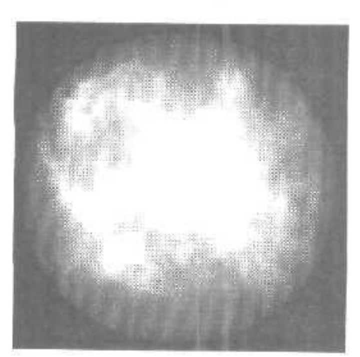


Рис. 5.86. Готовый взрыв

5.14.2 Огонь

Но можно пойти еще дальше и из рис. 5.86 сделать очень реалистичный огонь. Запустите фильтр Polar Coordinates (Полярные координаты) с настройками, показанными на рис. 5.87.

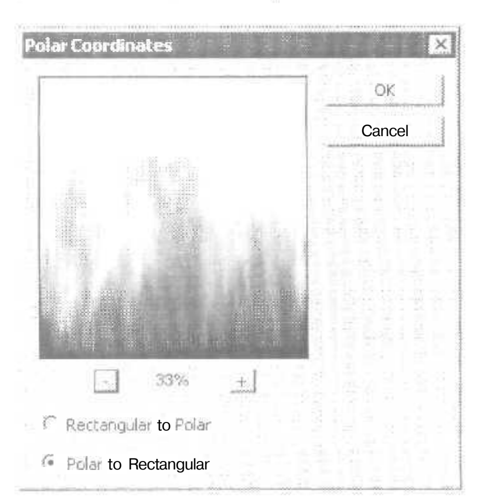


Рис. 5.87. Диалоговое окно фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

Затем переверните изображение: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 180° (Изображение ▸ Поворот холста ▸ 180°) и обрежьте лишнее инструментом Crop (Обрезка). Наш итоговый результат показан на рис. 5.88. Впечатляет, правда (см. рис. 66 цветной вкладки)?

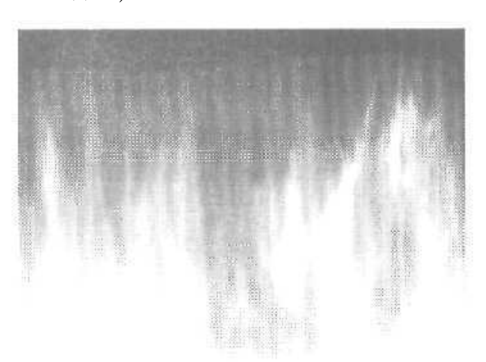


Рис. 5.88. Готовый огонь

5.15. Солнце

Продолжая огненную тему, попробуем нарисовать огненный шар в космосе. Этот пример не очень простой из-за обилия слоев, необходимых для его реализации, поэтому выполняйте его с повышенным вниманием.

Создайте изображение небольшого размера (мы остановились на варианте 250x250 пикселов). Залейте фон черным цветом при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка). В качестве цвета переднего плана (Foreground Color) нужно выставить красный, в качестве заднего — желто-оранжевый (на этом этапе можно ориентироваться на итоговое изображение — там эти цвета видны).

Создадим новый слой (Ctrl+Shift+N) и назовем его Солнце. При помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), удерживая нажатой клавишу Shift, создайте круглое выделение в центре изображения, с диаметром, соответствующим диаметру будущего шара.

Примените фильтр Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака) и фильтр Spherize: Filter ▸ Distort ▸ Spherize (Фильтр ▸ Искажение ▸ Сферизация) со значением параметра Amount (Величина) близким к 100.

Результат будет очень похож на залитый одним цветом круг (рис. 5.89), однако разность на уровне 2-3 значения есть (это можно проверить с помощью палитры Info (Информация)), что нам и нужно для успешной реализации примера.

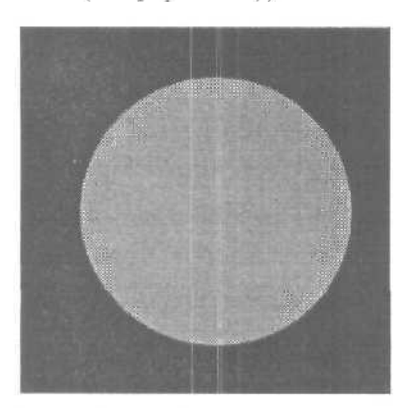


Рис. 5.89. Изображение после применения фильтров Clouds (Облака) и Spherize (Сферизация)

Создайте еще один новый слой (Ctrl+Shift+N), назовем его Пятна. Смените основные цвета на цвета по умолчанию (D). Теперь необходимо последовательно применить фильтры:

- Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака);
- Difference Clouds: Filter ▸ Render ▸ Difference Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Разностные облака);
- Spherize: Fitter ▸ Distort ▸ Spherize (Фильтр ▸ Искажение ▸ Сферизация) со значением параметра Amount (Величина) равным 100.

Затем в палитре Layers (Слои) смените режим смешения (Blending Mode) слоя Пятна на Color Dodge (Цветовой прожиг). Результат должен быть похож на рис. 5.90.

Начнем создавать ореол вокруг Солнца. Снимите выделение (Ctrl+D) и переключитесь на слой Солнце. Применим, нажав кнопку Add Layer Style (Добавить стиль слоя) в палитре Layers (Слои) эффект Outer Glow (Внешнее свечение) с настройками, показанными на рис. 5.91 (лучше посмотреть на компакт-диске),

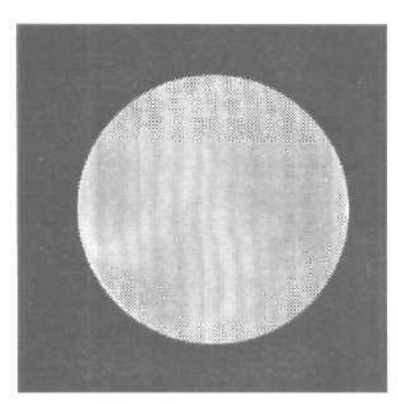


Рис. 5.90. Работа после перевода слоя Пятна в режим смешения (Blending mode) Color Dodge

Outer Glow
Structure
Blend Mode: Screen
Opacity: 70 %
Noise: 0 %
Elements
Technique: Softer
Spread: 25 %
Size: 79 px
Quality
Contour: Anti-aliased
Range: 64 %
Jitter: 0 %

Рис. 5.91. Настройки Outer Glow (Внешнее свечение) для слоя Солнце

Создайте еще один новый слой под слоем Солнце. Его можно никак не называть, так как он понадобится нам только один раз. Восстановите выделение Солнца, щелкнув левой кнопкой мыши на слое Солнце, удерживая при этом клавишу Shift,

Сузим полученное выделение на 4 пиксела: Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сузить) и зальем любым цветом. Затем уберем выделение (Ctrl+D) и снова применим слоевой эффект Outer Glow (Внешнее свечение), но уже для нового слоя и с настройками, показанными на рис. 5.92 (см. прилагаемый компакт-диск).

Теперь нужно создать еще один слой выше всех остальных. Убедитесь в том, что установлены цвета по умолчанию (цвет переднего плана — черный, заднего — белый). Примените три раза последовательно фильтры Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака) и Difference Clouds: Filter ▸ Render ▸ Difference Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Разностные облака).

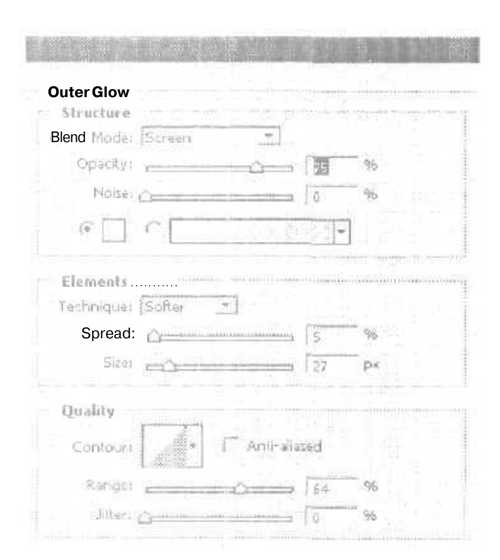


Рис. 5.92. Настройки Outer Glow (Внешнее свечение) для вспомогательного слоя

Переведите слои в режим смешения (Blending Mode) Color Dodge. Сведите все слои (Ctrl+Shift+E).

Авторы еще немного обработали края солнечного диска инструментом Blur (Размытие) для того, чтобы шар более естественно смотрелся с короной, но вы можете пропустить этот шаг. На этом пример выполнен полностью, готовое изображение показано на рис. 5.93 (см. рис. 67 цветной вкладки).

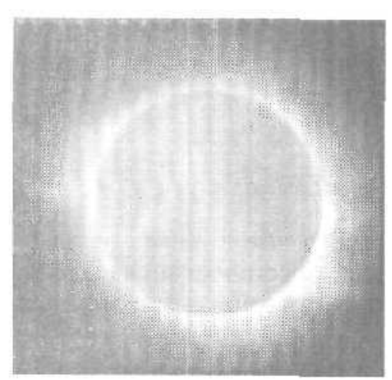


Рис. 5.93. Итоговое изображение

Глава 6

Создание рамок

6.1. Градиентная рамка

Обычно картина лучше выглядит в рамке, особенно если рамка сделана с учетом особенностей изображения. Это касается не только рисованных изображений, но и созданных при помощи компьютерной графики. Именно поэтому мы решили посвятить целую главу описанию такой составной части изображения, как рамка. Начнем с самого простого, а главное, наглядного способа.

Создайте новое изображение. Обратите внимание на его композицию, то есть на расположение предметов. Рамку можно создавать как поверх самой иллюстрации, так и вокруг нее. В качестве примера мы взяли фотографию, изображенную на рис. 6.1 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch06\6_01.tif).

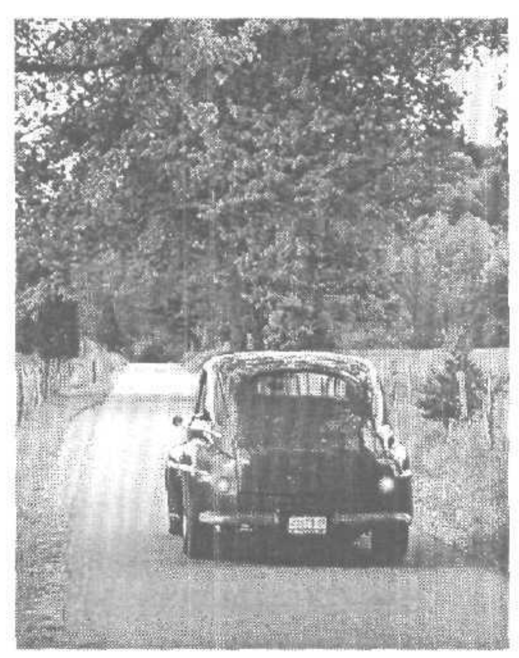


Рис. 6.1. Исходное изображение

Посмотрите, есть ли на краях изображения детали, которые необходимо сохранить. Если нет, то работать можно прямо поверх самой иллюстрации, именно так поступили мы. Если же такие детали есть, то измените размер изображения. Для этого выберите команду Image ▸ Canvas Size (Изображение ▸ Размер холста) и увеличьте размер холста так, чтобы поместилась рамка, а изображение не пострадало.

Когда изображение подготовлено, можно приступать к созданию рамки. Откройте палитру Channels (Каналы) и создайте новый канал. Для этого щелкните мышью на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры.

Мы назвали рамку градиентной потому, что основной инструмент, используемый при ее создании, — это градиент. Установите цветом переднего плана белый. Б настройках градиента выберите тип Background to Transparent (От цвета фона к прозрачному). Данный инструмент будет применяться несколько раз, поэтому прозрачность одного края градиента позволит создавать эффект сложения, а не наложения.

Мы предлагаем воспользоваться линейным градиентом, однако вы можете выбрать и любой другой тип. В результате должен получиться дополнительный канал, похожий на тот, который изображен на рис. 6.2.

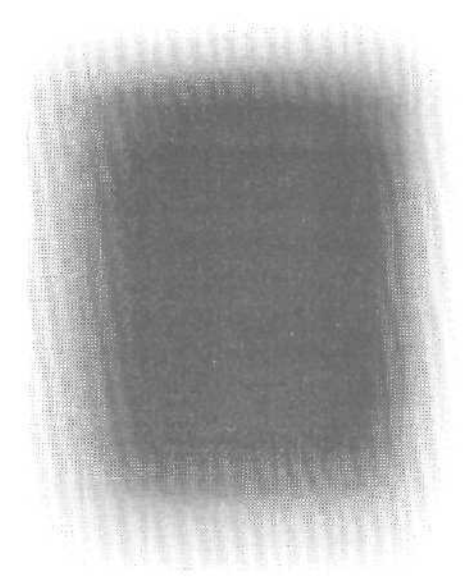


Рис. 6.2. Дополнительный канал

Рамка должна иметь нечеткие, плавно переходящие в изображение края. Для достижения данного эффекта можно воспользоваться фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие). Можно также применить фильтр Add Noise (Добавить шум) из набора Noise (Шум). При использовании фильтра Add Noise параметр Amount (Эффект) должен быть равен 40-50 %. Не исключено и применение обоих фильтров.

После вышеописанных преобразований у вас должна получиться маска, полностью пригодная для создания рамки. Перейдите в канал RGB, после чего загрузите дополнительный канал в выделение. Это можно сделать, щелкнув по нему мышью с нажатой клавишей Ctrl

Выделенную область можно залить любым цветом или текстурой, можно также применить к ней какой-либо фильтр. Мы предлагаем воспользоваться фильтром Clouds (Облака) из набора Render (Освещение). Основные цвета должны быть черным и белым (их можно установить, нажав клавишу D). После применения данного фильтра изображение должно стать похожим на рис. 6.4,

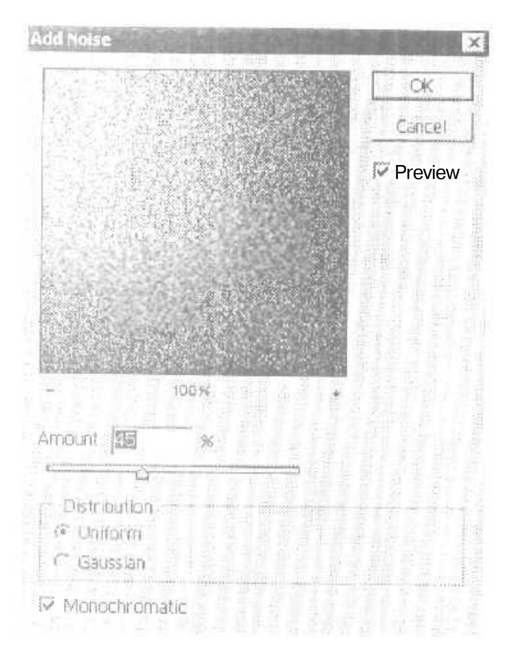


Рис. 6.3. Параметры фильтра Add Noise (Добавить шум)

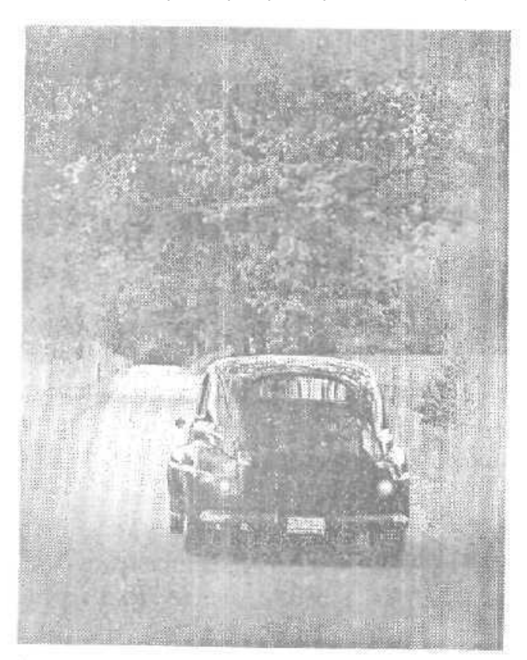


Рис. 6.4. Первый вариант рамки

Если у вас возникла ситуация, аналогичная нашей, а именно рамка теряется на изображении и выглядит бледно и мрачно — так, как на рис. 6.4, то воспользуйтесь одной из нижеперечисленных команд коррекции изображения, находящихся

в разделе меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки): Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), Brightness/Contrast (Яркость/Контраст) или Curves (Кривые). Мы предпочли команду Brightness/Contrast (Яркость/Контраст). Ее диалоговое окно и использованные настройки представлены на рис. 6.5.

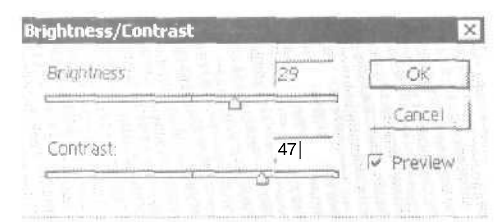


Рис. 6.5. Диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Если необходимо изменить не только яркость рамки, но и ее цвет, то лучше всего воспользоваться тоновыми кривыми (Image ▸ Adjustments ▸ Curves (Изображение ▸ Коррекция ▸ Кривые)).

ВНИМАНИЕ

Все операции преобразования рамки необходимо выполнять только тогда, когда загружено выделение из дополнительного канала. В противном случае будет изменяться не только рамка, но и само изображение.

В результате должно получиться нечто похожее на то, что представлено на рис. 68 цветной вкладки.

Особенность этой рамкн заключается Б том, что она может иметь бесчисленное количество вариаций в зависимости от типа градиента и применяемых к нему фильтров,

6.2. Художественная рамка

6.2.1. Вариант 1

Создание этой и всех последующих рамок необходимо начинать с подбора подходящего изображения. Рекомендуем выбирать такие, края которых не несут в себе никакой важной информации и потому могут быть закрыты рамкой, В качестве примера мы взяли фотографию, представленную на рис. 6.6 (оригинал рисунка находится на *компакт-диске Illustrations\Ch06\6_06.tif*).

Работа начинается с создания выделения, которое впоследствии будет преобразовываться в рамку. Это очень удобный метод, так как если вы работаете одновременно с несколькими изображениями одинакового формата, то нет необходимости многократно проделывать все действия по созданию рамки — можно использовать уже готовую маску.

Откройте палитру Channels (Каналы) и создайте новый канал. Для этого щелкните мышью на круглой кнопке, расположенной в верхнем правом углу палитры, и из раскрывшегося меню выберите команду New Channel (Создать канал).

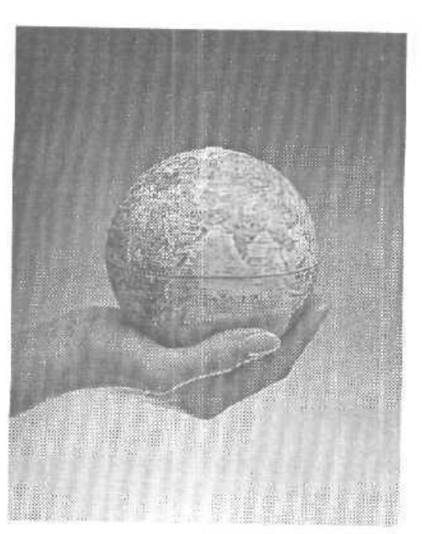


Рис. 6.6. Исходное изображение

Установите в качестве основного цвета белый и при помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) создайте круг. Рамка может иметь любую форму, и чем она оригинальнее, тем лучше, поэтому ограничиваться кругом не стоит. Однако в примерах мы будем работать с простыми геометрическими фигурами, так как на них наиболее ярко выражены эффекты фильтров.

Создав круглое выделение, инвертируйте его; Ctrl+Shift+I или Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Залейте полученную область белым со 100 % непрозрачностью цветом (рис, 6.7).

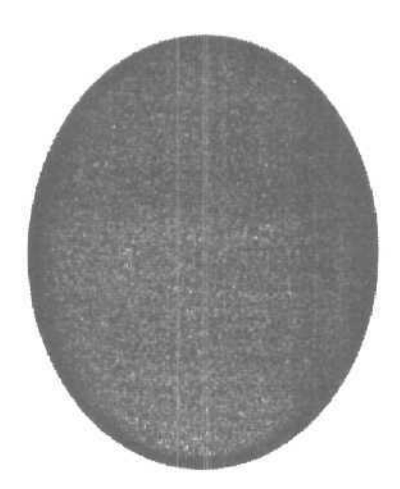


Рис. 6.7. Дополнительный канал

Не забывайте, что при работе с дополнительным каналом, который затем будет преобразован в выделение, ни в коем случае не стоит отказываться от использо-

вания серых оттенков, которые обозначают частично выделенные области. Чем темнее цвет, тем менее прозрачной станет область при переходе к выделению и тем меньше она будет подвержена воздействию.

Снимите выделение: Ctrl+D или Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение). Далее предлагаем воспользоваться фильтром Mosaic Tiles (Мозаика): Filter ▸ Texture ▸ Mosaic Tiles (Фильтр ▸ Текстура ▸ Мозаика).

Благодаря настройкам данного фильтра имеется довольно большой простор для экспериментирования. Для рамки, представленной вашему вниманию, использованы следующие значения параметров (рис. 6.8): Tile Size (Размер) — 23, Grout Width (Ширина) — 12, Lighten Grout (Раствор) — 3. Если необходимо, чтобы рамка имела плавные очертания, то можно применить фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие). В результате маска должна выглядеть, как показано на рис. 6.9.

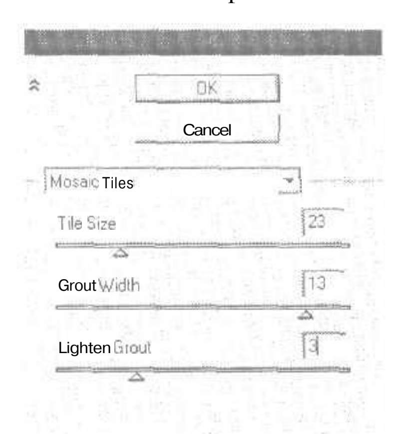


Рис. 6.8. Диалоговое окно фильтра Mosaic Tiles (Мозаика)

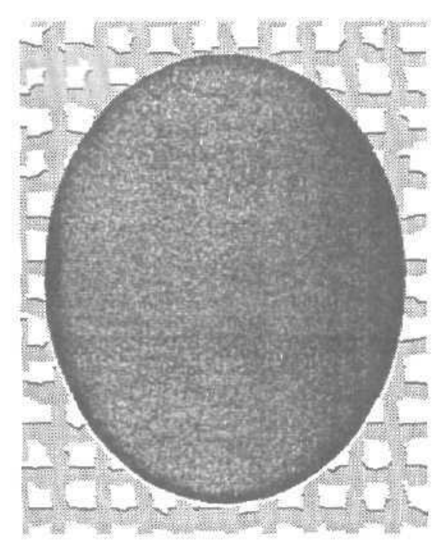


Рис. 6.9. Канал-рамка

После применения фильтра вернитесь в цветовой режим используемой модели (Ctrl+«~» или щелчок мыши на значке данного канала).

Загрузите канал в выделение. Для этого достаточно щелкнуть мышью по необходимому каналу, удерживая при этом нажатой клавишу Ctrl. Можно также, сделав канал активным, щелкнуть на кнопке с изображением пунктирного круга, расположенной внизу палитры каналов (Channels).

Возьмите инструмент Paint Bucket (Заливка) (клавиша G). Выберите цвет для рамки и установите его в качестве основного (цвета переднего плана), после чего воспользуйтесь заливкой. Результат представлен на рис. 69 цветной вкладки.

6.2.2. Вариант 2

Подберите изображение, на которое будет накладываться рамка. Все то, что говорилось о композиции иллюстрации и расположении рамки в первом разделе этой главы, остается в силе, поэтому внимательно посмотрите на края и, если нужно, увеличьте размер холста. В качестве примера возьмем изображение рис. 6.10 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch06\6_10.tif).

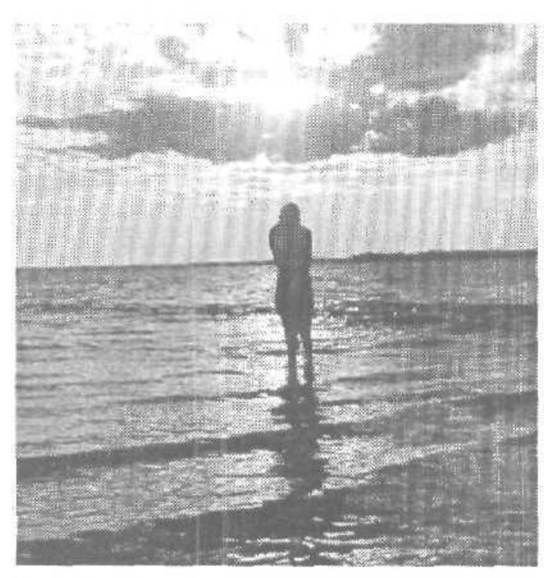


Рис. 6.10. Исходное изображение

Как и в предыдущих случаях, создание рамки будет начинаться работой с каналами. Перейдите в палитру Channels (Каналы) и создайте новый капал. Вы можете сделать это, щелкнув мышью на кнопке с изображением чистого листа,

Сделайте активным дополнительный канал. В нем необходимо создать прямоугольную область, окрашенную по периметру в белый цвет. Для этого воспользуйтесь инструментом Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение).

Инвертируйте полученное выделение нажатием клавиш Ctrl+Shift+I или командой Select ▸ Inverse (Выделить ▸ Инвертировать). Возьмите инструмент Paint Bucket (Заливка) (клавиша G) и залейте белым цветом полученную область (рис. 6.11).

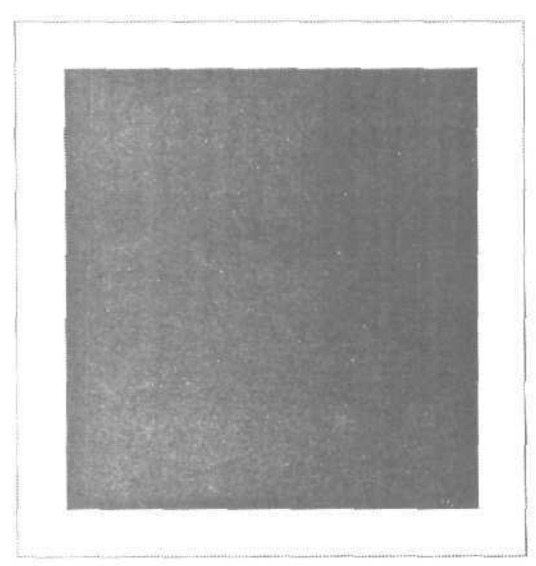


Рис. 6.11. Дополнительный канал

Не следует забывать о том, что белый цвет в данном канале обозначает ту часть изображения, с которой в дальнейшем будет вестись работа, то есть после преобразования данного слоя в выделение именно эта область окажется выделенной,

После заливки выделение можно снять, оно больше не понадобится: нажмите Ctrl+D или выберите команду Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение).

Для создания оригинального рисунка воспользуйтесь фильтром Sprayed Stokes (Аэрограф) из набора Brush Strokes (Штрихи/Кисти). Для нашей рамки сделаны следующие настройки (рис. 6.12): Stroke Direction (Наклон штриха) — Right Diagoral (Правый диагональный), Stroke Length (Длина штриха) — 18, Spray Radius (Радиус разброса) — 23. Эти параметры могут быть любыми — они зависят только от размеров изображения: чем больше иллюстрация, тем большие значения должны иметь настройки данного фильтра. Б результате канал должен стать таким, как изображенный па рис. 6.13.

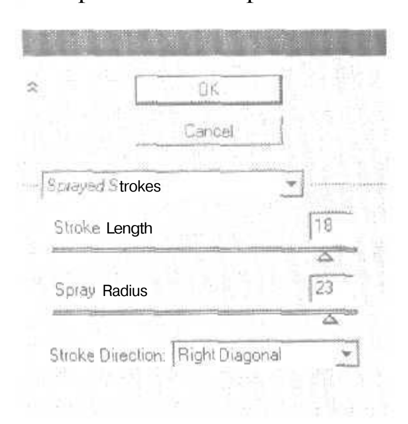
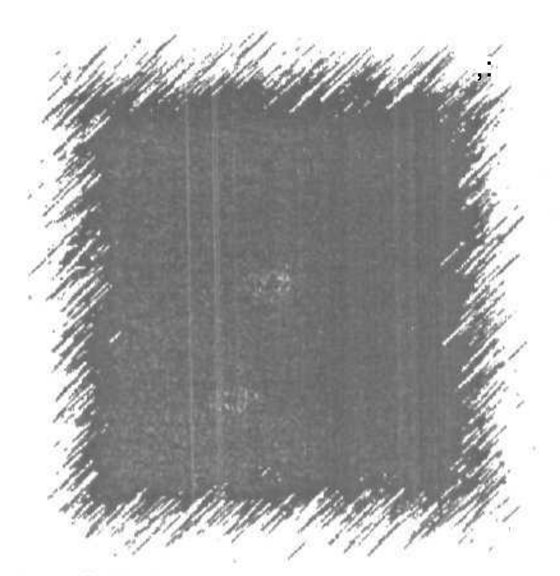


Рис. 6.12. Диалоговое окно фильтра Sprayed Strokes (Аэрограф)



Рис, 6.13. Канал-рамка

Перейдите в цветовой режим RGB (или другой, используемый вами), нажав сочетание клавиш Ctrl+«~» или щелкнув мышью на значке канала в палитре Channels (Каналы). Все выполнявшиеся ранее операции относились к новому каналу, то есть маске.

Перейдем к непосредственному созданию рамки. Загрузите созданный канал в виде выделения, щелкнув мышью по кнопке с пунктирным кружком внизу палитры каналов либо, удерживая клавишу Ctrl нажатой, по самому каналу.

Теперь вы можете залить полученную область при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) (результат см. на рис. 70 цветной вкладки) или Gradient (Градиент) либо заполнить ее текстурой.

6.2.3. Вариант 3

Подберите изображение, с которым вы будете работать. О том, какую иллюстрацию лучше выбрать и как ее подготовить к работе, если края изображения несут информацию, которая не должна быть потеряна, можно узнать в разделе 6.1.

В данном примере будет рассмотрен процесс создания рамки для изображения на рис. 6.14 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch06\6_14.tif).

Откройте палитру Channels (Каналы). Создайте новый дополнительный канал, на котором будет располагаться выделение для рамки.

Используя какой-либо инструмент выделения, создайте прямоугольник. Наиболее удобными являются такие инструменты, как Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и Реп (Перо).

Инвертируйте полученное выделение, нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+I либо выполнив команду Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Залейте белым цветом полученную область. Результатом будет черный прямоугольник, ограниченный белыми полосами по периметру (рис. 6.15).

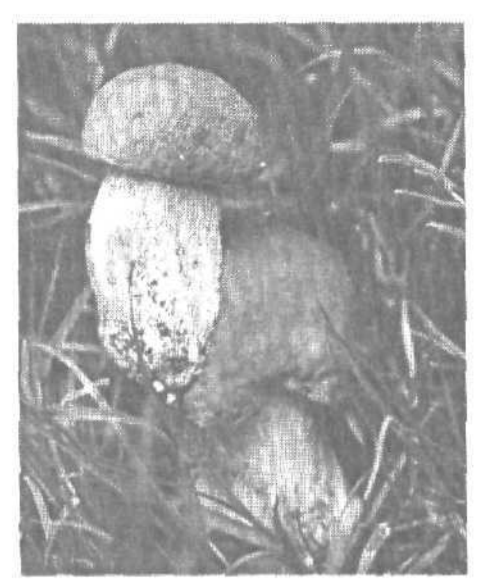


Рис. 6.14. Исходное изображение



Рис. 6.15. Дополнительный канал

Если вы привыкли работать в режиме быстрой маски, то можете выполнять все действия в нем (конечно, при условии, что вы не собираетесь использовать вашу рамку вторично).

Модифицируем форму рамки с помощью фильтра Twirl (Скручивание): Filter ▸ Distort ▸ Twirl (Фильтр ▸ Деформация ▸ Скручивание). Мы использовали угол, равный 392°, однако вы можете выбрать любое другое значение. Наши настройки видны на рис. G.16,

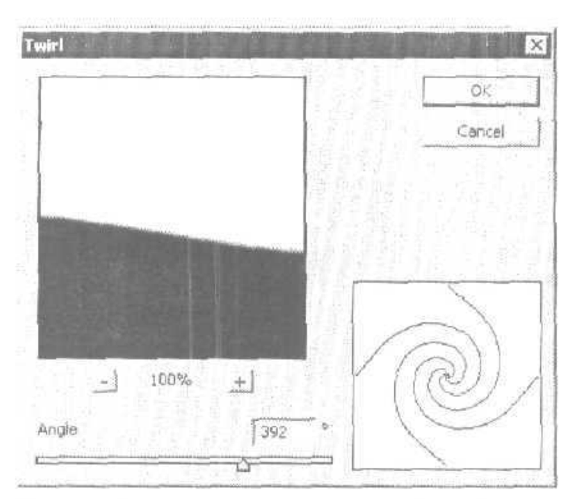


Рис. 6.16. Диалоговое окно фильтра Twirl (Скручивание)

Для достижения желаемого результата осталось применить всего один фильтр — Color Halftone (Цветные полутона), — однако именно на этом этапе вам предстоит повозиться с поиском оптимальных настроек. Их значения пояснять не имеет смысла, так как это тот случай, когда лучше всего попробовать самим. Диалоговое окно данного фильтра можно вызвать командой Filter ▸ Pixelate ▸ Color Halftone (Фильтр ▸ Оформление ▸ Цветные полутона).

Не пугайтесь большого количества настроек. После нескольких экспериментов все станет понятно. В нашем примере использовались следующие величины (рис. 6.17): Max. Radius (Максимальный радиус) — 8 пикселов, Channel 1 (Канал 1) - 108, Channel 2 (Капал 2) - 165, Channel 3 (Канал 3) - 90, Channel 4 (Канал 4) - 45.

Результатом применения данного фильтра должен стать канал, похожий на рис. 6.18,

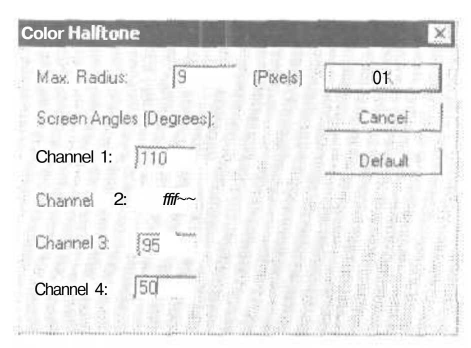


Рис. 6.17. Диалоговое окно фильтра Color Halftone (Цветные полутона)

Теперь перейдите в цветовой режим RGB и загрузите дополнительный канал в выделение, щелкнув по нему мышью в палитре Channels (Каналы) при нажатой клавише Ctrl. Полученное выделение можно залить любым цветом или текстурой. Конечный вид изображения представлен на рис. 6.19 (см. рис. 71 цветной вкладки).

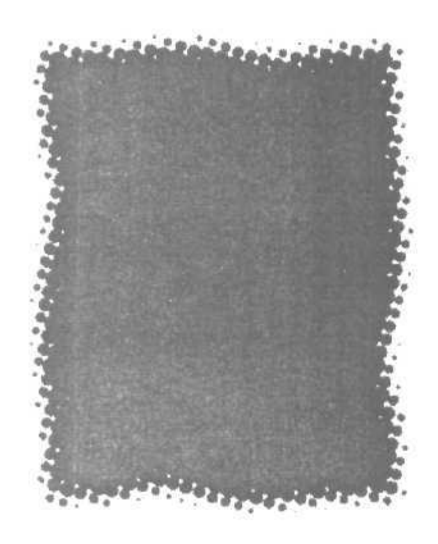


Рис. 6.18. Канал-рамка

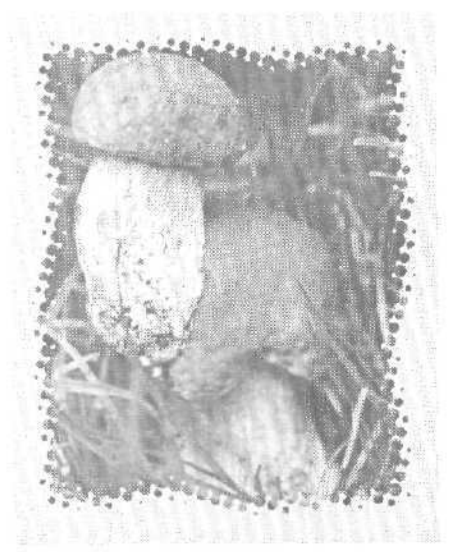


Рис. 6.19. Итоговое изображение

6.3. Фигурная деревянная рамка

Иногда требуется имитация естественной, деревянной рамки для фотографии. Самый простой вариант обычной квадратной рамки описывать не станем — это очень просто и понятно; кроме того, в программе есть готовый макрос Wood Frame, который позволяет сделать такую рамку хоть и не идеально, но вполне прилично. Наша задача гораздо сложнее — сделать не просто объемную деревянную рамку, но еще и произвольной формы.

Прежде всего создайте новое изображение (Ctrl+N) в цветовой системе RGB. Размеры можно взять произвольные, но высота должна быть больше ширины примерно в полтора раза.

Теперь построим контур будущей рамки. Для этого идеально подходит инструмент Реп (Перо). Используя Перо, мы будем создавать новый контур, поэтому откройте палитру Paths (Контуры).

Сначала нарисуйте просто замкнутый прямоугольник. Помните о том, что контуры никакого отношения к изображению не имеют — это только один из типов выделения.

Затем возьмите инструмент Add Anchor point (Перо+) и модифицируйте контур по вашему желанию. Наш вариант показан на рис. 6.20.

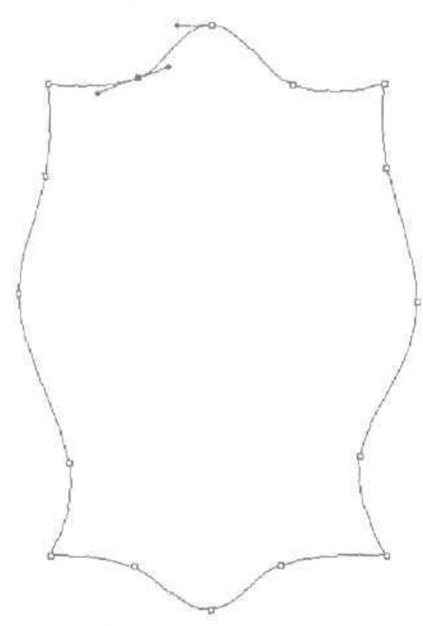


Рис. 6.20. Контур рамки

Если вы удовлетворены полученным контуром, то его необходимо перевести в выделение. Для этого нажмите кнопку с изображением пунктирного кружка в палитре Paths (Контуры). Вы получите самое обычное выделение, но при этом контур у вас тоже сохранится, что дает возможность вносить исправления в выделение.

Теперь нужно залить рамку деревянной текстурой. Вы можете либо воспользоваться готовой фотографической текстурой (идеальный вариант), либо нарисовать ее по методике, описанной в разделе 4.1 (качественный вариант), либо воспользоваться слоевыми эффектами (быстрый вариант). Мы пойдем по последнему пути.

Скопируем фрагмент фона, соответствующий выделению, на новый слой. Это необходимо для эффективного применения стиля слоя. Чтобы это выполнить, последовательно нажмите сочетание клавиш Ctrl+C (копирование) и Ctrl+V (вставка). Изменения вы сможете наблюдать только в палитре Layers (Слои).

Откройте палитру Styles (Стили). Загрузите набор стилей под названием Textures (Текстуры). Это небольшая коллекция стилей, среди которых есть и дерево. Выберите Oak (Дуб). Результат показан на рис, 6.21.

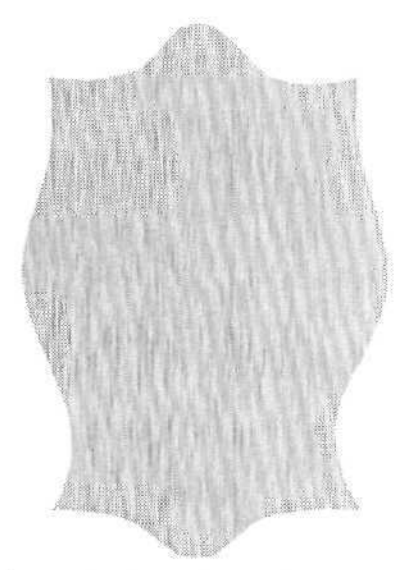
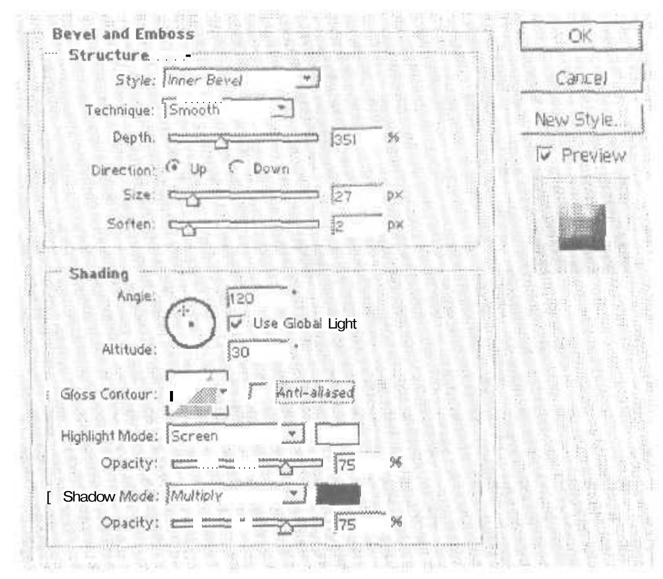


Рис. 6.21. Стиль Oak (Дуб)

Это уже несколько напоминает деревянную доску. Но нам необходимо добиться объемности рамки. Для этого в Photoshop есть весьма подходящий стиль слоя - Bevel and Emboss (Скос и рельеф): Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и Рельеф). Настройки, примененные нами, показаны на рис. 6.22.



Рис, 6.22. Применение стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф]

Впрочем, настройки лучше подбирать в каждом случае индивидуально. Если вы примените наши, то получите примерно то, что изображено на рис. 6.23,

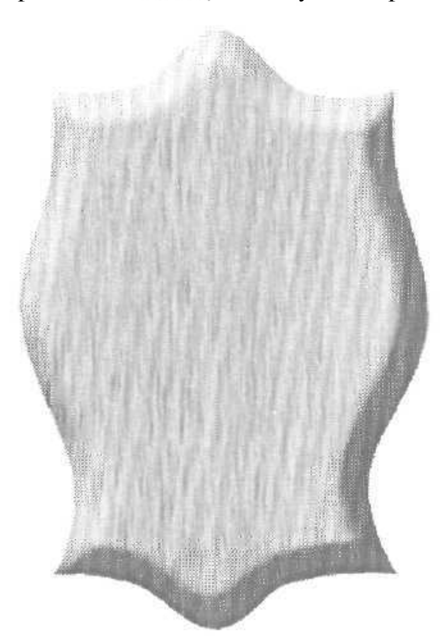


Рис. 6.23. Рамка после применения стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Теперь можно вставить фотографию, для которой эта рамка и была сделана. В нашем случае это портрет девушки. Лучше всего выполнить вставку следующим образом. Откройте исходную фотографию и выделите все изображение: Ctrl+A либо Select ▸ All (Выделение ▸ Выделить все). Скопируйте (Ctrl+C) фотографию в буфер обмена и вставьте (Ctrl+V) на новый слой, но уже в изображении с рамкой. Скорректировать размеры вставленной области можно при помощи преобразования Free Transform (Свободное трансформирование) (Ctrl+T).

Но вид полученного изображения (рис. 6.24) неудовлетворителен, так как нереалистичен. Для исправления этой ситуации необходимо сделать несколько корректирующих операций.

Прежде всего, примените к тому слою, на котором находится фотография, стиль Bevel and Emboss (Скос и рельеф), подобрав параметры на глаз. Обратите внимание на то, что, изменяя значение Direction (Направление), можно добиться впечатления как выпуклости, так и вдавленности фотографии в рамку.

Далее с помощью инструмента Type (Текст) (клавиша Т) сделайте подпись к рамке и примените к ней все те же слоевые эффекты, чтобы придать буквам объем.

Все остальные улучшения также делаются с помощью слоевых стилей, поэтому не станем описывать их подробно. Скажем только, что гвозди на фотографии и оформление подписи сделано при помощи выделения и стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф). Фон — это простой линейный градиент.

Конечное изображение показано на рис. 72 цветной вкладки,



Рис. 6.24, Добавляем фотографию

6.4. Быстрая рамка

Существует более простой способ рисовать рамки. Он настолько очевиден для тех, кто хорошо владеет программой, что авторы долго думали, стоит ли его включать в книгу, содержащую интересные нестандартные примеры, и решили, что умолчание о легком способе вводило бы читателей в заблуждение о сложности изготовления рамок, поэтому «Быстрая рамка» в книгу все-таки была включена.

Наше исходное изображение (оно должно быть достаточно большим — не менее 800×600 пикселов) показано на рис. 6.25 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch06\6_025.tif).

Начать нужно с того, что подготовить место для рамки. Поэтому запустите Canvas Size: Image ▸ Canvas Size (Изображение ▸ Размер холста) и увеличьте холст на 30 % по вертикали и по горизонтали.

Затем запустите инструмент Custom Shapes (Пользовательские фигуры) в режиме Shape Layers (Слой фигуры). В меню инструмента загрузите дополнительный набор фигур под названием Frames (Рамки). В этом наборе действительно содержится несколько очень хороших рамок, которые могут удовлетворить почти все потребности. Мы выбрали рамку Frames 3,

Разместите рамку вокруг изображения. Откройте палитру Styles (Стили).

Суть эффекта в общем изложена. Теперь, выбрав подходящий стиль (а это может быть дерево, металл, стекло, пластик и т. д.), закончите рисование рамки.



Рис. 6.25. Исходное изображение

Для логической цельности примера мы сделаем резную деревянную рамку. Для этого загрузите набор стилей Texture (Текстуры) и выберите вариант Oak, Рамка примет вид, показанный на рис. 6.26.



Рис. 6.26. Рамка после применения стиля Oak

Рамка стала деревянной, осталось сделать ее объемной и резной. Для этого двойным щелчком на активных для данного слоя эффектах запустите Layer Style (Стиль слоя). Переключитесь на Bevel and Emboss (Скосы и рельеф) и установите настройки, показанные на рис. 6.27.

Дополнительную реалистичность добавит Contour (Контур) (рис. 6.28),

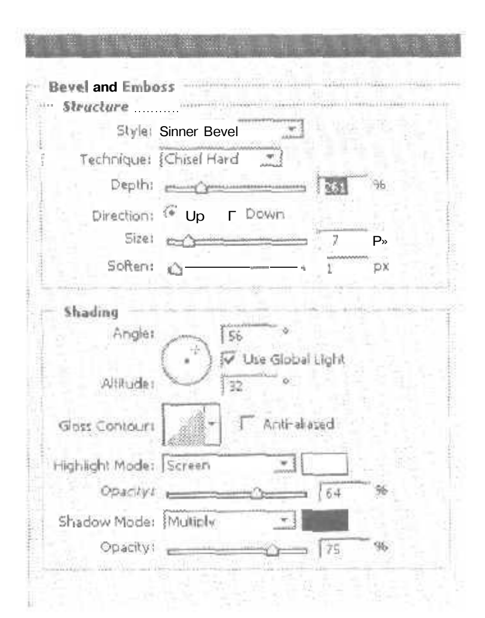


Рис. 6.27. Настройки Bevel and Emboss (Скосы и рельеф]

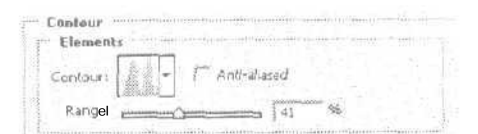


Рис. 6.28. Параметры Contour (Контур)

Если рамка вас устраивает, сведите слои (Ctrl+Shift+E) и пример выполнен полностью (рис. 6.29) (см. рис. 73 цветной вкладки).



Рис. 6.29. Итоговое изображение

Глава 7

Имитация объема в Photoshop

7.1. Тонкости применения фильтра 3D Transform (Трехмерное преобразование)

Для имитации 3D-графики в Photoshop очень часто используется фильтр 3D Transform (Трехмерное преобразование). Если у вас в версии CS его нет, попробуйте скопировать файл фильтра из папки Filters Photoshop 7 в соответствующую папку Photoshop CS.

Создайте изображение произвольного размера и цветовой модели. Напишите какой-нибудь текст.

СОВЕТ

Надпись не должна быть очень большого размера, так как при трансформации она будет видоизменяться и может не поместиться на изображении.

Чтобы отредактировать текст, нажмите Ctrl+T. Теперь необходимо перевести рисунок из текстового в растровый режим. Для этого щелкните правой кнопкой мыши в палитре Layers (Слои) по слою с текстом и в раскрывшемся меню выберите команду Rasterize Layer (Растрировать слой) (рис. 7.1).



Рис. 7.1. Текст

Приступим к непосредственной работе с фильтром 3D Transform (Трехмерное преобразование). Для этого выполните команду Filter ▸ Render ▸ 3D Transform (Фильтр ▸ Освещение ▸ Трехмерное преобразование). В данном разделе будет рассмотрен пример работы с наиболее простым объектом, а именно со сферой, однако можно выбрать и более сложные и интересные фигуры.

Открыв диалоговое окно фильтра (рис. 7.2), выберите в нем инструмент Sphere (Сфера) и создайте выделение вокруг надписи. Круг должен полностью опоясывать текст и умещаться на изображении целиком. Возьмите инструмент Trackball (Трекбол) и попробуйте повернуть сферу. Можно вращать ее во всех направлениях, Необходимо развернуть ее так, чтобы буквы немного исказились, но были видны полностью, как показано на рис. 7.2.

Создайте слой (Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой)) и назовите его Сфера. На этом слое сделайте круглое выделение при помощи стандартного инструмента Photoshop Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение). Для того чтобы выделенная область имела форму круга, применяйте данный инструмент при нажатой клавише Shift. Расположите выделение так, чтобы оно совпадало с кругом, образованным фильтром 3D Transform (Трехмерное преобразование)

Создайте градиентную заливку от черного к белому цвету при помощи инструмента Gradient (Градиент), установив тип градиента Radial (Радиальный). Светлая часть градиента должна располагаться ближе к центру, а черная по периметру.

Для того чтобы расположить шар под надписью, поменяйте местами слой с текстом и слой с градиентом при помощи простого перетаскивания.

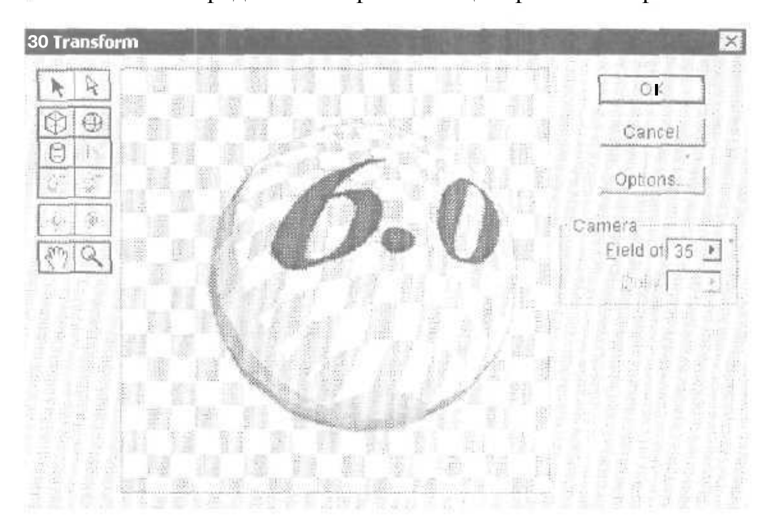


Рис. 7.2. Диалоговое окно фильтра 3D Transform (Трехмерное преобразование)

Возьмите инструмент Eraser (Ластик) небольшого радиуса действия и на слое с текстом сотрите серые участки сферы, которые появились после применения фильтра 3D Transform (Трехмерное преобразование) (рис. 7.3).



Рис. 7.3. Шар с надписью

Теперь создайте эффект нависающего текста над шаром. Что для этого необходимо? Прежде всего, конечно, тень от букв. Для ее создания можно воспользоваться каким-либо дополнительным фильтром, а можно и эффектами слоя. Сделайте активным слой с текстом и, вызвав команду Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешняя тень), подберите настройки, подходящие к вашему изображению. Диалоговое окно с настройками данного эффекта, используемыми при создании нашего примера, изображено на рис. 7.4.

Так как шар — фигура объемная и буквы, расположенные на нем, находятся на разном расстоянии от смотрящего, то уместно будет изобразить их *в* перспективе. Сделайте это с помощью команды Edit ▸ Transform ▸ Distort (Редактирование ▸ Преобразовать ▸ Деформация). При помощи мыши вы можете менять расположение узловых точек изображения независимо друг от друга. Пример такого видоизменения представлен на рис. 7.5.

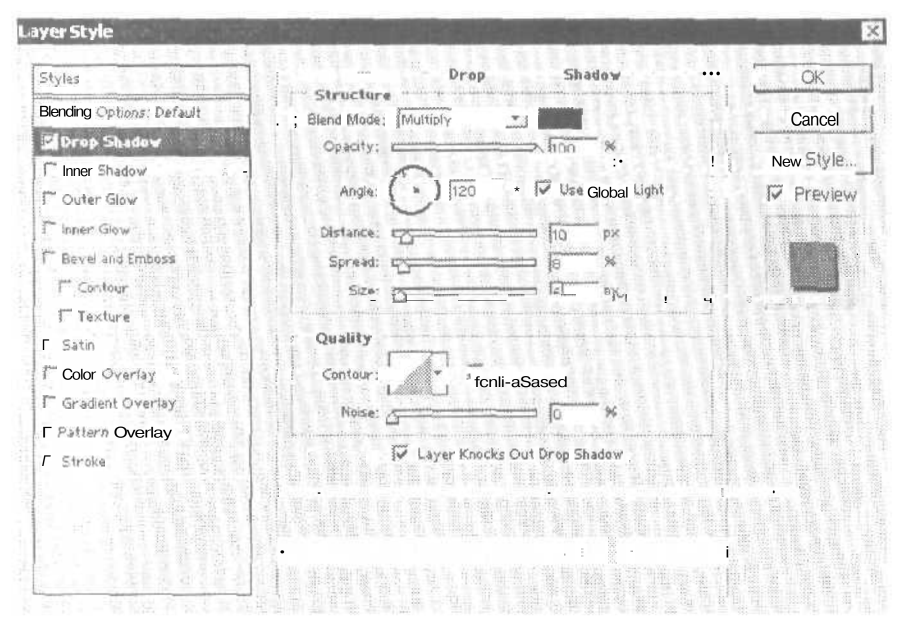


Рис. 7.4. Настройки эффекта слоя Drop Shadow (Внешняя тень)

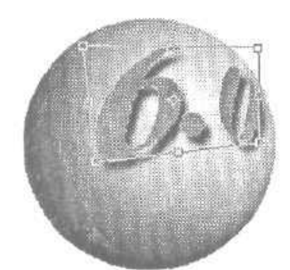


Рис. 7.5. Свободное трансформирование

После того как буквы займут свое окончательное положение, приступайте к заключительному этапу создания изображения, а именно к приданию объема буквам и цвета шару.

Для того чтобы осуществить это, необходимо сделать активным слой с текстом и еще раз воспользоваться эффектами слоя: Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф), Здесь также можно поэкспериментировать с настройками, а на рис. 7.6 показаны параметры, которые были использованы в примере.

Теперь следует раскрасить шар. Наиболее простой способ сделать это — воспользоваться командой Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность), которая находится в меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки). Работая с настройками, не забудьте установить флажок Colorize (Тонирование) (рис. 7.7).

Чтобы сделать иллюзию объема более выразительной, можно добавить тень от шара аналогично тому, как мы создавали тень от букв, только на этот раз активным должен быть слой Сфера.

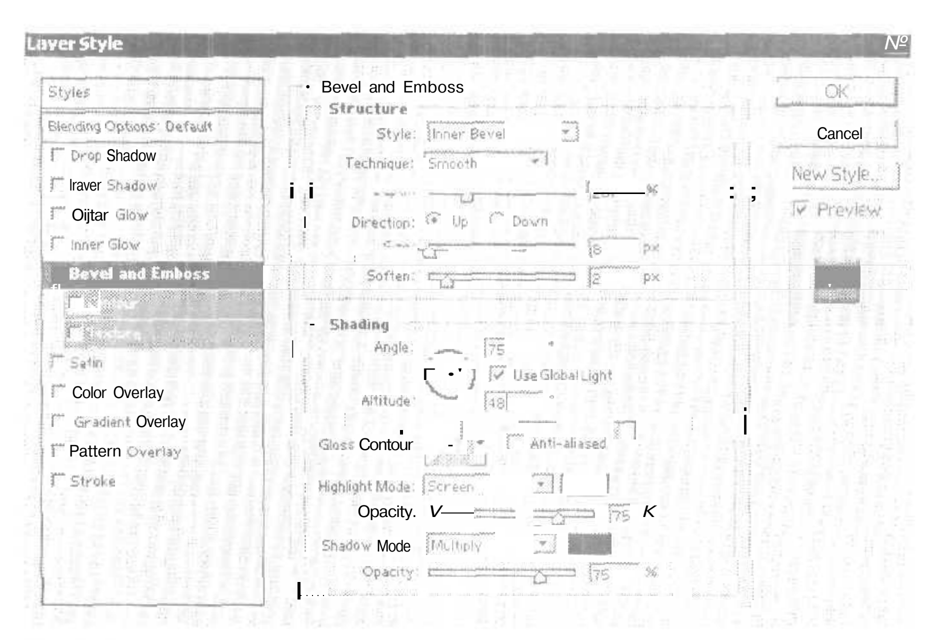


Рис. 7.6. Настройки эффекта слоя Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

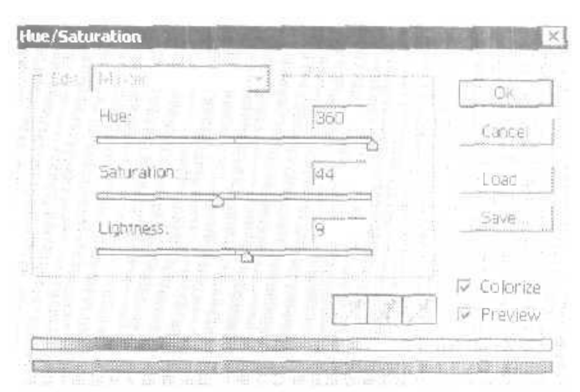


Рис. 7.7. Диалоговое окно команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

В результате изображение должно стать похожим на то, которое представлено на рис. 7.8 (см. рис. 74 цветной вкладки).

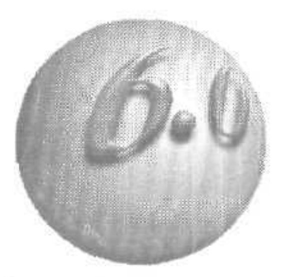


Рис. 7.8. Итоговое изображение

7.2. Металлические трубы

Наша задача состоит в том, чтобы нарисовать фрагмент запутанного трубопровода, причем трубы должны быть металлические и объемные. Эта трудная, на первый взгляд, работа делается элементарно следующим методом.

Создайте файл (Ctrl+N). Размер изображения не имеет никакого значения: чем больше холст, тем больше труб вы сможете разместить и тем более сложный рисунок у вас получится.

Создание лабиринта из труб необходимо начать с подготовки к основному этапу, а именно с создания градиента, который будет использоваться в дальнейшем при реализации абсолютно всех труб. Установите в качестве цвета переднего плана (Foreground Color) черный, а в качестве цвета заднего плана (Background Color) белый (клавиша D).

Выберите инструмент Gradient (Градиент), установите тип градиента Linear (Линейный) и сделайте двойной щелчок мышью па значке градиента в панели параметров. Нам необходимо создать образец градиентной заливки, состоящий из двух основных цветов — черного и белого — и из дополнительных серых оттенков. Изображение градиента, полученного нами, представлено на рис. 7.9. При его создании использовалось 7 цветовых ограничителей: белый, светло-серый, белый, темно-серый, черный, черный и белый, — находящихся в положениях 0, 8, 16, 39, 57, 70, 100 соответственно. Все указатели средних точек были оставлены без изменения.

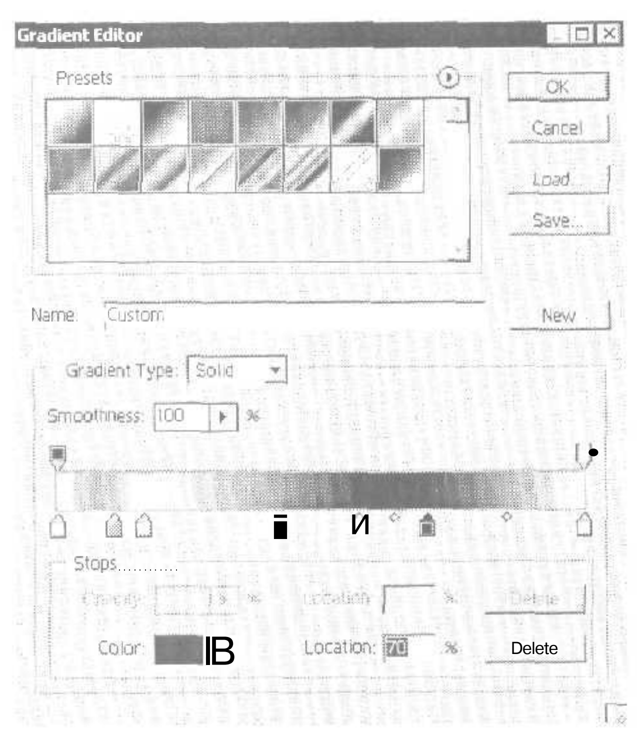


Рис. 7.9. Создание градиента

Половина дела сделана. Теперь приступаем к непосредственному созданию труб. Выбирая различные инструменты выделения (такие, как выделения правильной формы и лассо), создавайте один за другим сегменты лабиринта из труб, а затем поочередно закрашивайте их с помощью линейного градиента (горячая клавиша — G) (рис. 7.10). Количество, рисунок и конфигурация труб остаются исключительно на ваше усмотрение,

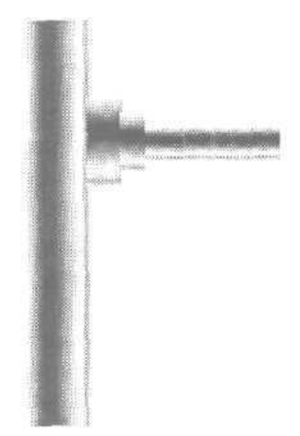


Рис. 7.10. Используя выделение и заливку градиентом, создаем переплетение труб

Обратите внимание на то, что изображение лучше смотрится, если на нем представлено несколько труб с разным диаметром (рис. 7.11). Следите также за тем, какие трубы расположены на переднем плане, а какие на заднем.

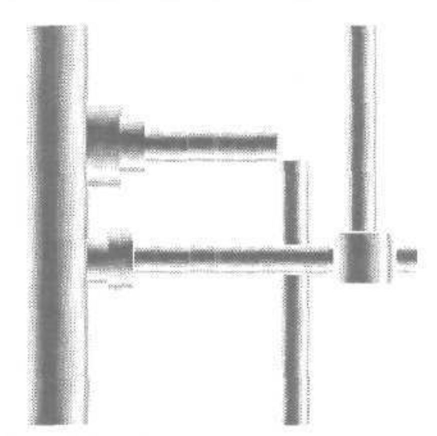


Рис. **7.11.** Чем сложнее переплетение, тем лучше

Чтобы придать металлу большую правдоподобность, можно добавить на него заклепки. Возьмите кисть диаметром 1 пиксел и поставьте несколько точек в необходимых по вашему усмотрению местах.

Задний план делается при помощи линейного градиента, можно использовать тот же градиент, что при создании труб. Конечное изображение представлено на рис. 7.12 (см. рис. 75 цветной вкладки).

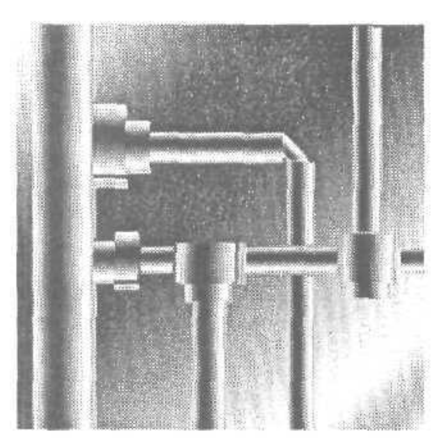


Рис. 7.12. Результат работы

7.3. Металлический болт

Иногда требуется рисовать продукты индустрии вроде гаек, болтов и подобной металлической мелочи. В этом разделе будет описана технологи их создания.

Для начала создайте изображение небольших размеров. Это позволит затратить на правдоподобную имитацию минимум времени. Создайте выделение правильной круглой формы, используя инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) (горячая клавиша M), одновременно с нажатыми клавишами Shift, либо выставив в панели параметров значение Style ▸ Constrained Aspect Ratio (Стиль ▸ Фиксированный коэффициент выделения).

Имитировать объем мы будем при помощи переходов между черным и белым цветом. Воспользуемся возможностями градиента (горячая клавиша инструмента — G). Закрасьте выделенную область при помощи линейного черно-белого градиента. Результат показан на рис. 7.13,

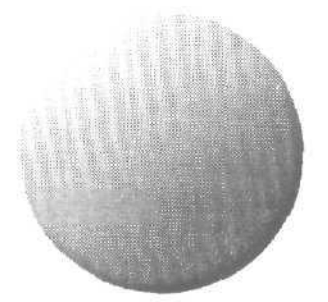


Рис. 7.13. Круг, полученный с помощью линейного градиента

Модифицируйте ваше выделение таким образом, чтобы его радиус уменьшился примерно на 5 пикселов, с помощью команды Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сжать). Затем залейте выделенную область тем же градиентом, но в обратном направлении (рис. 7.14).

Повторите два последних действия, только выделенную **область** сожмите на меньшее число пикселов, чем в первый *раз*. В результате у вас должна получиться довольно оригинальная заклепка (к тому же весьма правдоподобная) (рис. 7.15).

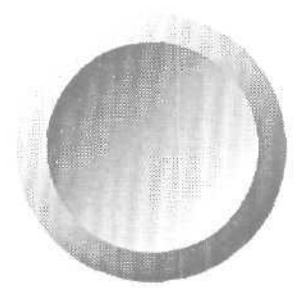


Рис. 7.14. Промежуточная стадия — почти заклепка

Если вы не хотите останавливаться па достигнутом и намерены все-таки создать настоящий болт *с* прорезью под отвертку, то проделайте дальнейшие действия.

Создайте выделение прямоугольной формы, расположенное вертикально посередине внутренней области заклепки. Воспользуемся для этого возможностями цветокоррекции, которые предлагает следующая команда Photoshop: Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни) или Ctrl+L.

В раскрывшемся диалоговом окне надо изменить значение в среднем поле под подписью Input Levels (Входные уровни) на число, лежащее в диапазоне от 0,1 до 0,4. Теперь слегка сместите ваше выделение вправо, воспользовавшись инструментом перемещения, и вновь откройте диалоговое окно уровней яркости, только теперь значение, указанное в центральном поле, необходимо заменить на величину порядка 1,5-2,5. Это позволит создать тень в области фаски.



Рис. 7.15. Заклепка — уже почти болт

Для того чтобы болт выглядел более реалистично, на него необходимо наложить металлическую текстуру. Вы можете использовать уже готовую, а можете пойти тем же путем, что и мы. Скопируйте ваш фон па новый слой: перейдите в палитру Layers (Слои) и перетащите слой с фоном к кнопке создания слоя. Измените режим наложения только что созданного вамп слоя на Screen (Осветление), и если есть необходимость, подкорректируйте прозрачность. После этого вы можете склеить ваши слои: Layers ▸ Merge Down (Слон ▸ Объединить с предыдущим) или сочетание клавиш Ctrl+E.

Болт готов к применению. Как вы смогли в очередной раз убедиться, ничего сложного и создании объектов, имитирующих объем, нет. Но обратите внимание на то, что рабочий размер описанного болта не должен быть большим, а точнее, болт не должен превышать 2 см в диаметре. Результат показан на рис. 7.16,



Рис. 7.16. Конечное изображение

7.4. Пуговица

В этом разделе мы постараемся создать самую обычную пуговицу. Задача состоит в том, чтобы сделать пуговицу объемной, а не стилизованной под рисованную.

Итак, создайте новый файл: File ▸ New (Файл ▸ Создать) либо сочетание клавиш Ctrl+N. Высоту и ширину изображения установите относительно небольшую, порядка 7–10 см. Это необходимо для того, чтобы имитация объема была более реалистична.

Создайте новый слой, с которым впоследствии будете работать, командой Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слои) либо двойным щелчком мышью на кнопке с чистым листком внизу палитры слоев (Layers). Убедитесь в том, что редактируете только что созданный слой, и приступайте к непосредственному созданию пуговицы.

Для начала при помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) создайте ровный круг. Если вам трудно сделать это на глаз, то удерживайте нажатой клавишу Shift (вы получите идеальную окружность).

Объем в двумерной графике — это только игра света и тени, которая в черно-белом варианте передается в виде градации между черным, серым и белым. Поэтому наиболее простой способ создать имитацию объемной симметричной круглой фигуры — использовать радиальный градиент, который образуется при помощи концентрических окружностей. Точка, с которой вы начинаете перемещать мышь, является центром градиента — первый цвет градации появится именно в этой точке. Выберите инструмент Gradient (Градиент) и щелкните мышью по активному градиенту. В открывшемся диалоговом окне настройки градиента (рис. 7.17) щелкните на кнопке New (Создать). Создайте градиент, состоящий из градации белого, серого и черного. Две трети должны быть белого цвета, а последняя треть состоять из трех частей: черной, белой и снова черной. После настройки параметров нового градиента вернитесь к самому изображению,

Теперь проведите радиус градиента из центра круга. В результате у вас должна получиться окружность, центр которой будет окрашен в белый цвет, а черно-бело-черные полосы будут расположены ближе к периметру (рис. 7.18).

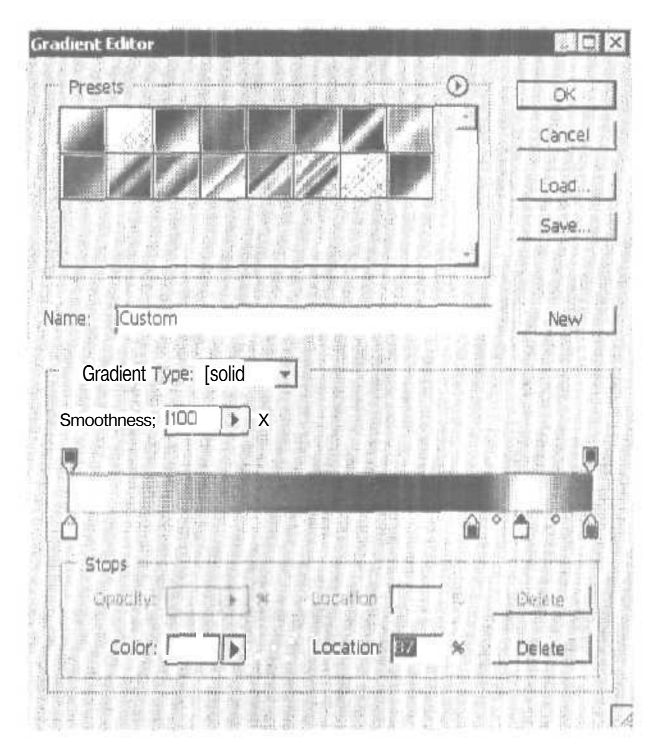


Рис. 7.17. Параметры градиента

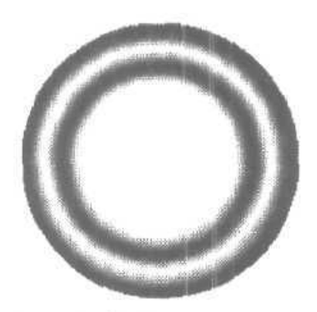


Рис. 7.18. Использование радиального градиента

Окраска всего круга должна быть равномерной и одинаковой во всех направлениях. Если вы затрудняетесь определить, где центр круга, можете применить сетку; View ▸ Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка) либо Ctrl+«"». Тогда вся площадь холста будет разбита на небольшие квадраты, и вы без труда сможете найти центр окружности.

Затем необходимо удалить белую центральную часть круга, сделав ее прозрачной. Можно применить инструмент Eraser (Ластик) большого радиуса с твердыми краями, а можно модифицировать выделение командой Select ▸ Transform Selection (Выделение ▸ Преобразовать выделение) и уменьшить его радиус (именно так поступили мы, сохранив предварительно начальное эллиптическое выделение в виде маски, так как оно еще понадобится).

После удаления середины будущей пуговицы создайте еще один слой. Поместите его под предыдущим (простым перетаскиванием мышью). А теперь закрасьте середину пуговицы (в данном случае она ограничена модифицированным выделением), применив линейный градиент (тип Linear), образованный переходом от белого к черному. Однако, когда вы будете проводить прямую — направляющую градиента, точки начала и конца должны лежать вне закрашиваемой области, Тогда переход получится более плавным,

Наложите ваш первый слой с ободком па второй ц режмме умножения (Multiply) и склейте эти слои: Layers ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим) или Ctrl+E (рис. 7.19),

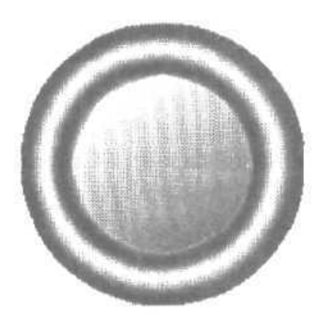


Рис. 7.19. Вид изображения после наложения второго слоя

Для большей эффектности воспользуйтесь фильтром Texturizer (Текстуризатор); Filter ▸ Texture > Texturizer (Фильтр ▸ Текстура ▸ Текстуризатор). Мы использовали следующие настройки (рис. 7.20): Texture (Текстура) — Canvas (Холст), Scaling (Масштаб) —100 %, Relief (Рельеф) — 4, Light Direction (Направление света) — Top (Вверх). Можно выбрать также любую другую текстуру, что в значительной степени скажется на итоговом изображении.

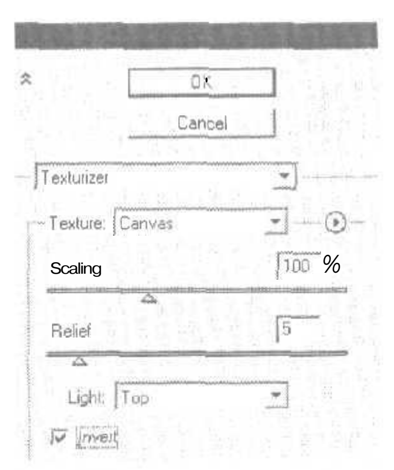


Рис. 7.20. Диалоговое окно фильтра Texturizer (Текстуризатор)

Добавьте пуговице дырочки. Для этого воспользуйтесь инструментом Eraser (Ластик) среднего размера с жесткими краями. В панели параметров ластика устано-

вите параметр Brush (Кисть). При таких настройках достаточно один раз щелкнуть данным инструментом, чтобы полностью очистить область, подвластную воздействию. Результат представлен на рис. 7.21.

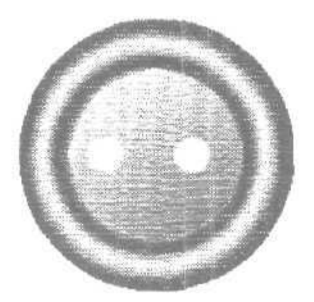


Рис. 7.21. Пуговица с отверстиями

Так как вы создаете трехмерную пуговицу, то есть обладающую объемом, она обязательно должна отбрасывать тень. Для этого воспользуйтесь эффектом слоя: Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешняя тень). Наши настройки видны на рис. 7.22.

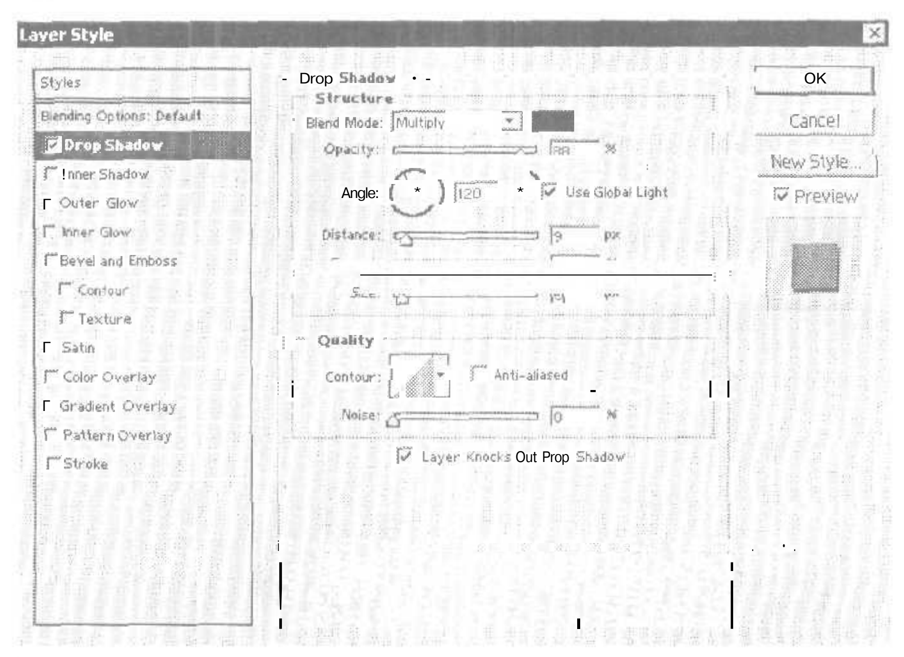
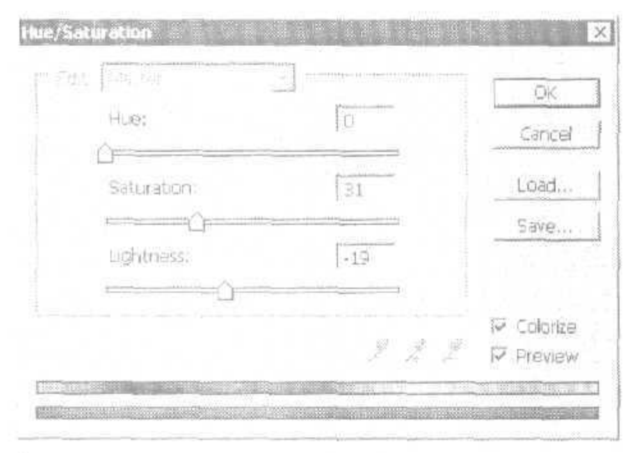


Рис. 7.22, Добавление тени

Раскрасьте пуговицу при помощи команды, позволяющей влиять на цвет изображения: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Sturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность). Не забудьте установить флажок Colorize (Тонирование) (рис. 7,23).

Вот и все. Результат вы можете видеть на рис. 76 цветной вкладки. Он выглядит довольно неплохо. Основное достоинство создания предметов описанным спосо-

бом — это реалистичность результата. По этой технологии можно рисовать очень многие предметы.



Рис, 7.23. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

7.5. Завернутый уголок

В этом разделе будет описан самый простой способ стандартными средствами Photoshop добиться эффекта загнутого уголка. Обычно завернутый уголок реализуется при помощи дополнительных фильтров, но это совсем не обязательно, в чем вы вскоре убедитесь.

Для работы нам обязательно потребуется готовое изображение. Наше, показанное па рис. 7.24. на этот раз выполнено в стиле сюрреализма (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch07\7_24.tif).



Рис. 7.24. Исходное изображение

Для создания очертаний будущего завернутого уголка воспользуйтесь инструментами Реп (Перо) и Add Anchor Point (Перо+). При помощи этих инструментов нарисуйте то, что показано па рис. 7.25. Контур должен быть обязательно замк-

нутым. Не забывайте о том, что контур не является частью изображения — это своеобразная форма выделения.

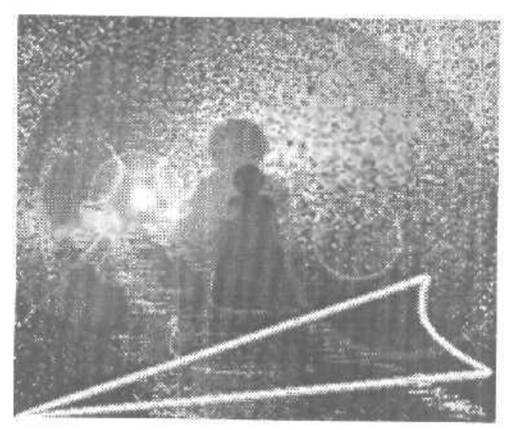


Рис. 7.25. Построенный контур

Создайте новый слой: Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой). На нем мы будем создавать сам уголок. Загрузите контур как выделение, нажав кнопку с пунктирным кружком в палитре Paths (Каналы). Вы получите выделение нужной формы на только что созданном слое.

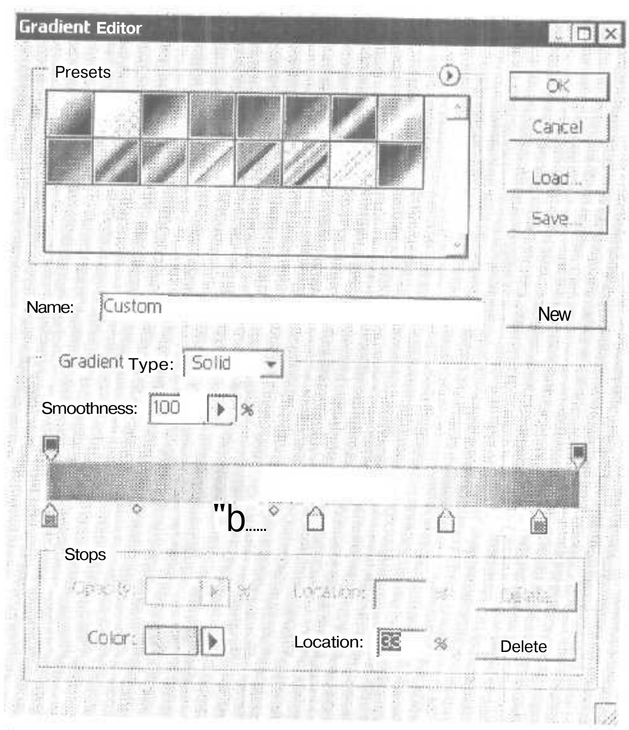


Рис. 7.26. Задание градиента

Приступим к самой ответственной части работы. Именно от того, как она будет сделана, в большей степени зависит результат.

Чтобы передать объем загнутого уголка, го есть показать распределение света и теней, воспользуемся инструментом Gradient (Градиент). Выберите его и создайте новый градиент. Мы применили настройки, указанные на рис. 7.26.

Как вы видите, мы использовали преимущественно желтые и красные оттенки, однако цвет следует выбирать исходя из внешнего вида редактируемого изображения, а также из окружения, в которое вы собираетесь его поместить (рис. 7.27).

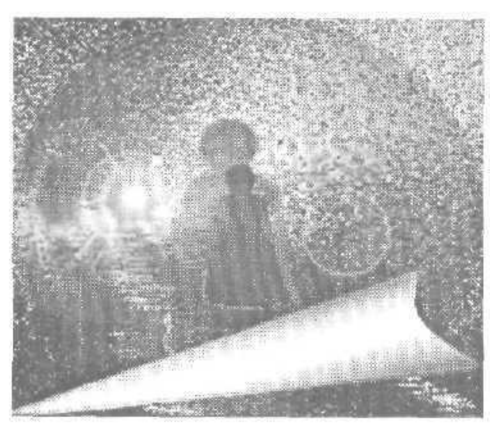


Рис. 7.27. Изображение после применения градиента

Многих пользователей полученный результат уже может удовлетворить, так как для некоторых задач он подходит гораздо больше, чем конечное изображение.

Вернитесь на первый слой и, используя инструменты выделения, выделите ту часть фона, которая находится под уголком. Как вы понимаете, ее наличие здесь неестественно.

Залейте выделение любым цветом либо наложите другое изображение. Второй вариант подходит больше, если вы хотите сымитировать открытую книгу, Полученное изображение показано на рис. 7.28.



Рис. 7.28. Фон под загнутым уголком

Для увеличения реалистичности уголка можно отбросить от него тень, тем более что мы уже создали белую область под ним. Убедитесь, что активным является слой с уголком, л используйте эффект внешней тени; Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Внешняя тень). Настройки можно увидеть на рис. 7.29.

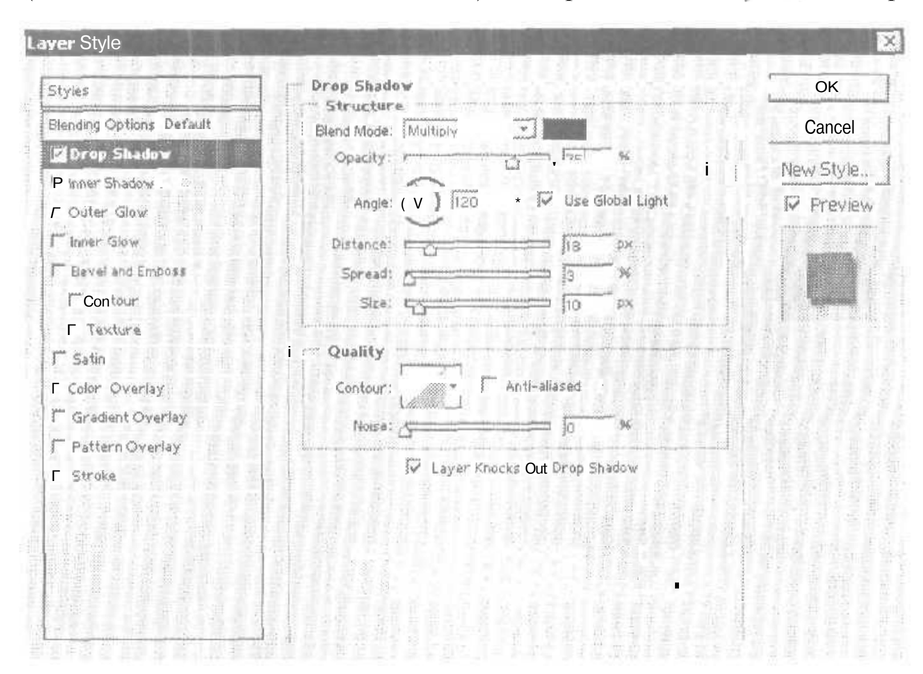


Рис. 7.29. Настройки тени

На этом эффект можно считать выполненным, если только вы не хотите завернуть еще один уголок. Это можно сделать аналогичным образом, только следует обращать внимание на направление света, так как необходимо, чтобы оно совпадало у обоих уголков. Результат показан на рис. 77 цветной вкладки,

7.6. Объемная кнопка

В этом разделе будет описан процесс создания кнопки. Необходимость рисовать их возникает просто невероятно часто в веб-дизайне и программировании оконных приложений. Правда, мы опишем не самую простую кнопку, а довольно сложный вариант. Простая объемная кнопка будет одним из этапов работы в данном примере.

Создайте новое изображение (Ctrl+N) произвольного размера в цветовой схеме RGB.

Работа по созданию кнопок значительно упрощается за счет использования фигур. Установите в качестве цвета переднего плана (Foreground Color) коричневый и воспользуйтесь инструментом Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами, горячая клавиша — U) для создания заготовки. Наш вариант показан на рис. 7.30.

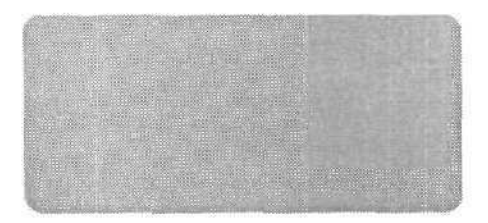


Рис. 7.30. Исходное изображение

Так как фигуры — это разновидность контуров, то перед продолжением работы необходимо выполнить растрирование: Layer ▸ Rasterize ▸ Layer (Слой ▸ Растрировать ▸ Слой). В результате слой фигуры превратится в обычный слой, к которому можно применять любые преобразования растровой графики.

Успех создания кнопки в Photoshop 7.0 в большой степени определяется грамотной работой со слоевыми эффектами. Убедитесь, что активным слоем является слой с заготовкой, и откройте диалоговое окно эффекта Bevel and Emboss (Сксс и рельеф): Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Скос и рельеф). Примените эффект с параметрами, показанными на рис. 7.31. Результат иллюстрируется рис. 7,32.

Впрочем, указанные настройки предназначены для имитации блестящей полированной поверхности, Разумеется, если кнопка должна быть пластмассовой, то они не подойдут. Изменить в этом случае стоит, скорее всего, только один параметр — Gloss Contour (Блеск),

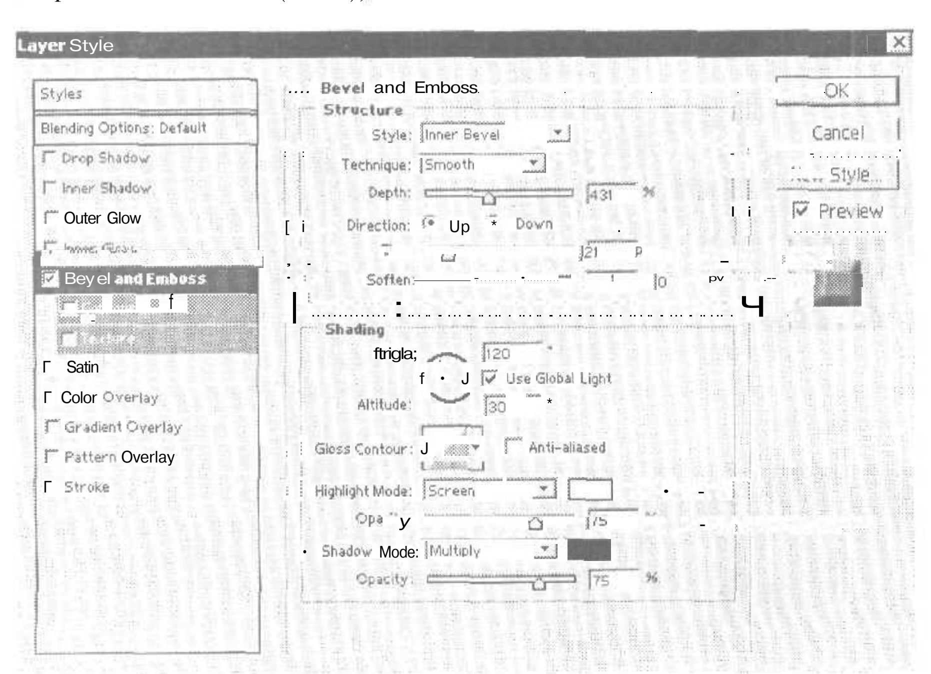


Рис. 7.31. Настройки эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

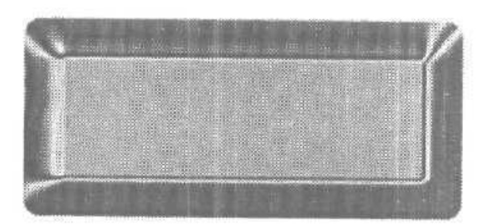


Рис. 7.32. Кнопка после применения эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Выделите область в середине кнопки при помощи инструмента Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение). Скопируйте ее на новый слой. Легче всего это сделать с помощью сочетаний *клавиш* Ctrl+C (копирование) и Ctrl+V (вставка).

Примените к новому слою стиль Bevel and Emboss (Скос и рельеф) с настройками, изображенными на рис. 7.33.

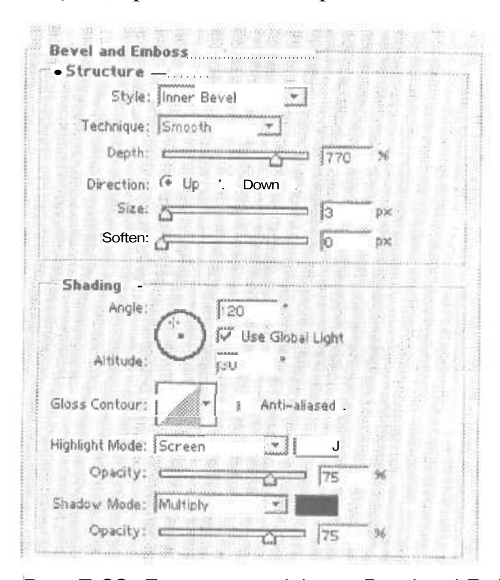


Рис. 7.33. Параметры эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф) для нового слоя

Мы получим область, вдавленную в кнопку (рис. 7.34). Как правило, такие перепады рельефа производят неплохое внешнее впечатление. Наряду с вдавленными областями можно также создавать и выпуклые, от этого эффект не станет менее впечатляющим,

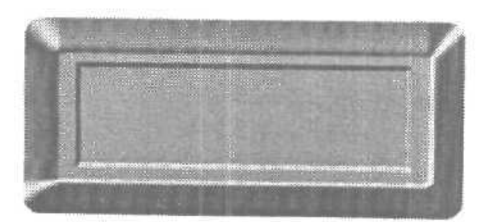


Рис. 7.34. Рельефная кнопка

Осталось только при помощи инструмента Type (Текст) (горячая клавиша T) добавить надпись. К тексту лучше тоже применить стиль Bevel and Emboss (Скос и рельеф), иначе кнопка будет смотреться неестественно. Конечное изображение представлено на рис. 78 цветной вкладки.

Мы описали способ, при помощи которого создается подавляющее большинство выпуклых кнопок, используемых, например, в Интернете. Как вы могли заметить, на эту работу уходит совсем немного времени, и поэтому вышеописанный способ можно считать оптимальным.

7.7. Стеклянная кнопка

В этом разделе мы покажем, как нарисовать объемную стеклянную кнопку. Сразу скажем, что в Photoshop 7.0 есть готовые стили, которые позволяют сделать примерно то же самое. Отличие в том, что с помощью стилей можно получить только одноцветную кнопку, а мы будем использовать в качестве исходного изображения фотографию.

Откройте подходящее изображение. Оно должно быть обязательно цветным и, желательно, высокого качества. Мы остановились на варианте, изображенном на рис. 7,35.

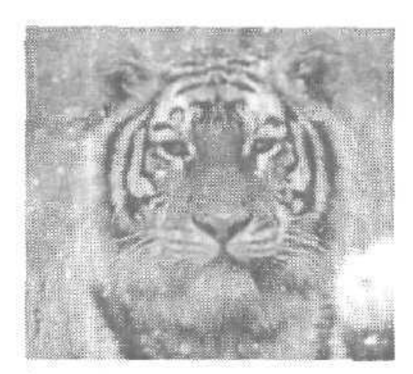


Рис. 7.35. Исходное изображение

Кнопка будет круглой. Поэтому выделите при помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), удерживая клавишу Shift, круглую область. Затем инвертируйте выделение: Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Полученное выделение необходимо залить белой краской, используя инструмент Paint Bucket (Заливка).

Инвертировав выделение, вы получите примерно то же, что показано на рис. 7.36. Это будет заготовка для кнопки.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Установите цвета по умолчанию (передний план черный, фон белый) путем нажатия клавиши D.

Теперь, используя радиальный градиент (горячая клавиша инструмента — G) в режиме Foreground to Background color (От цвета переднего плана к цвету фона), создайте заливку, подобную изображенной на рис. 7,37.

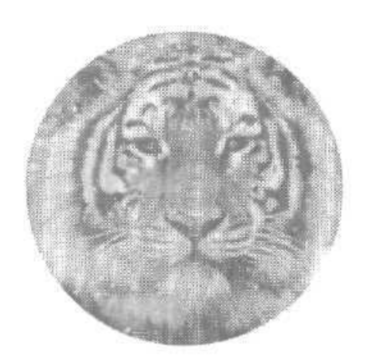


Рис. 7.36. Заготовка для кнопки

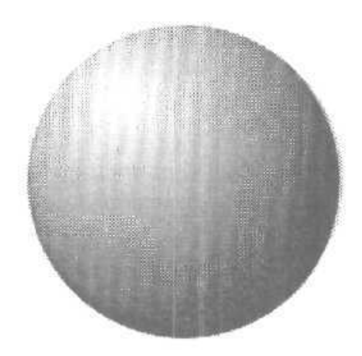


Рис. 7.37. Градиентная заливка

Выполните команду Layer ▸ Layer Style ▸ Blending Options (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Параметры наложения). В открывшемся окне измените параметр Blend Mode (Режим наложения) на Screen (Осветление). В результате вы получите нечто, отдаленно напоминающее стекло.

Склейте два верхних слоя (Ctrl+E). Примените стили Bevel and Emboss (Скос и рельеф) и Inner Shadow (Внутренняя тень): Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф). Параметры первого стиля настройте на глаз, а вот настройки стиля Inner Shadow (Внутренняя тень) рекомендуется взять такие же, как на рис. 7.38.

После этого можно немного поправить неточности, которые образуются в процессе создания кнопки, при помощи инструмента Brush (Кисть) или Stamp (Штамп), чтобы получить изображение, похожее на рис. 79 цветной вкладки.

7.8. Заготовка для анимированной кнопки

В этом разделе будет описана технология, при помощи которой имитируется объемная анимированная кнопка. Каким образом она будет приходить в движение — сама по себе (формат **GIF)** или при наведении мыши в HTML-документе или оконном приложении, — решать вам. В этой главе будет описан только общий принцип ее создания.

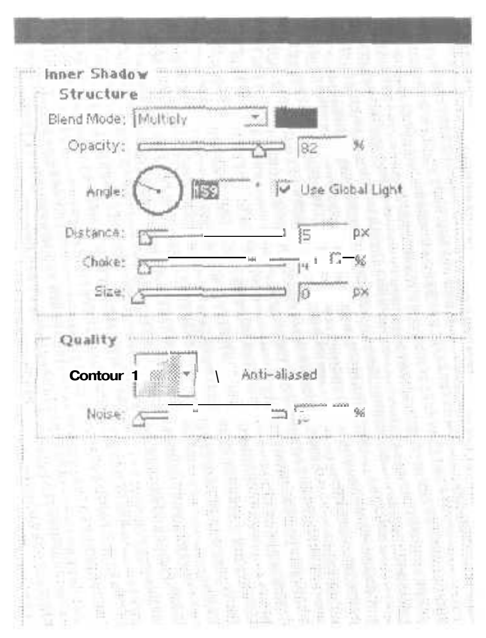


Рис. 7.38. Применение стилей слоя

Мы сделаем самый простой вариант кнопки, а именно обычную круглую.

Прежде всего создайте новое изображение небольших размеров (CtrL+N). Сразу стоит создать новый слой: Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой). Создайте круглое выделение инструментом Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) (напоминаем, что для этого надо нажать и удерживать клавишу Shift) и залейте его произвольным однородный цветом (горячая клавиша инструмента заливки — G).

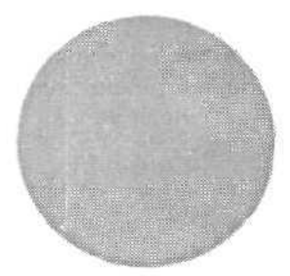


Рис. 7.39. Исходное изображение

Примените к слою стиль Bevel and Emboss (Скос и рельеф): Layer > Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Скос и рельеф). Добейтесь того эффекта, который показан на рис. 7.40, если хотите прийти к аналогичному результату, хотя тут возможны и другие варианты, зависящие от желания и обстоятельств.

Так как для анимации кнопки нужно по крайней мере два кадра, то продублируйте данную заготовку: Image ▸ Duplicate (Изображение ▸ Создать копию изображения). Вы получите два абсолютно идентичных изображения.

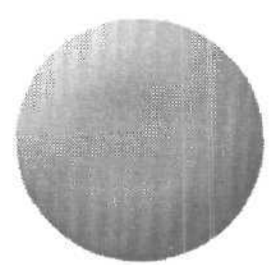


Рис. 7.40. Результат применения стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Добавьте к одному изображению внешнюю тень: Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Внешняя тень). Вы получите картинку, похожую на рис. 7.41.

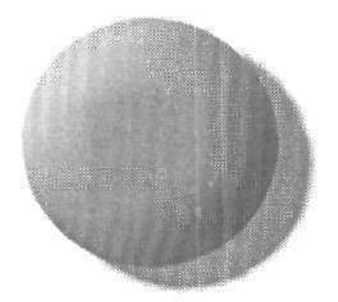


Рис. 7.41. Кнопка с тенью

Измените второе изображение. Возьмите инструмент Move (Перемещение) и передвиньте кнопку таким образом, чтобы ее границы размещались там же, где размещаются границы тени на первом изображении. Это и позволит передать в анимации эффект перемещения кнопки над поверхностью. Для удобства выполнения данной операции можно включить линейки либо сетку: View ▸ Show Rulers (Вид ▸ Показать линейки) или View ▸ Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка).

Вот и все. Полученные изображения можно использовать в качестве исходных кадров для создания анимации в программе ImageReady или при помощи сценария в HTML-документе. Окончательный результат — анимированная кнопка — находится на компакт-диске (см. файл Illustrations\Ch7\button.gif).

7.9. Шестеренки

Этот процесс интересен тем, что он отлично показывает тонкости имитации объема сложных деталей. Кроме того, такие продукты индустрии, как шестеренки, бывают часто необходимы в дизайнерской работе, а взять их совершенно негде. Выход только один — нарисовать самим.

Создайте изображение произвольных размеров в цветовой модели Grayscale (Полутоновое). Цветные модели брать не стоит, так как шестеренка будет выполнена исключительно в градациях серого.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). При помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) создайте круглую область и залейте ее серым цве-

том. На этом редактирование данного слоя заканчивается. Создайте еще один новый слой.

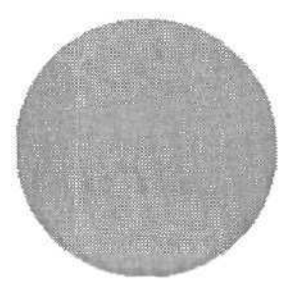


Рис. 7.42. Исходное изображение

Данный этап является очень важной и ответственной частью работы и, несомненно, самой сложной технически.

Возьмите инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и выделите небольшую полоску, по длине чуть больше диаметра круга на предыдущем слое. Для удобства работы можно включить сетку: View > Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка). Затем залейте полоску, используя инструмент Paint Bucket (Заливка).

Теперь создадим такую же полоску перпендикулярно первой и зальем ее. В результате получится крест. Создадим выделение, соответствующее этому кресту. С ним мы будем сейчас работать.

Прежде всего привяжем выделение к центру: Layer ▸ Align to Selection ▸ Vertical Center (Слой ▸ Выровнять по выделению ▸ Центрировать по вертикали). Это необходимо для удобства дальнейшей работы.

Теперь выполните команду Select ▸ Transform Selection (Выделение ▸ Преобразовать выделение). Щелкните правой кнопкой мыши в области ограничивающей рамки и выберите режим работы Rotate (Поворот).

Затем поверните выделение на 45° и залейте его. Повторите эту операцию несколько раз, пока не получите то, что показано на рис. 7.43.

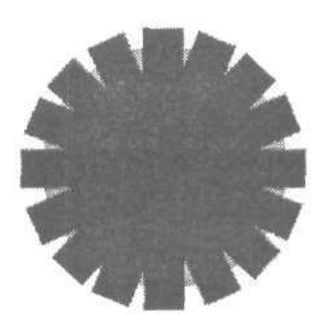


Рис. 7.43. Заготовка для шестеренки

Склейте два верхних слоя (Ctrl+E). Для превращения этой фигуры в почти натуральную шестеренку воспользуемся фильтром Lighting Effects (Эффекты света): Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Настройки показаны на рис. 7.44.

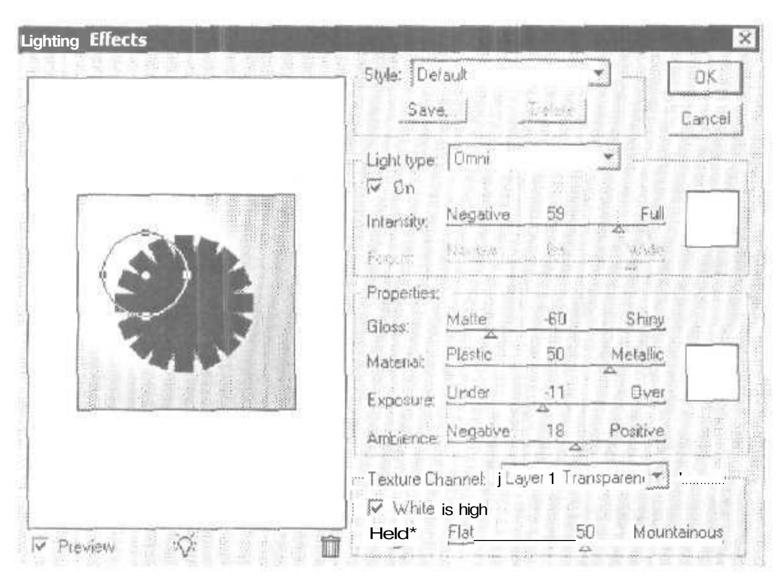


Рис. 7.44. Настройки фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Обратите внимание на самое главное: в качестве канала текстуры (Texture Channel) мы использовали слой с нарисованной заготовкой. В этом особенность применения фильтра Lighting Effects (Эффекты света) в данном примере. Результат использования фильтра — на рис. 7.45.

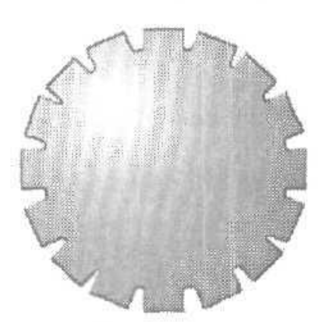


Рис. 7.45. Результат применения фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Это уже очень правдоподобная шестеренка, ее можно использовать в практической деятельности. Дальше мы будем заниматься только усовершенствованиями.

Для того чтобы сделать шестеренку более объемной, воспользуемся стилями слоя, а именно эффектом Bevel and Emboss (Скос и рельеф): Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Скос и рельеф). Наши настройки изображены на рис. 7.46. В результате вы получите объемную шестеренку.

Добавим небольшое круглое углубление внутри шестеренки. Сделать это очень просто. Возьмите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) и выделите небольшую область в середине шестеренки. Затем нажмите последовательно сочетания клавиш Ctrl+C (копирование) и Ctrl+V (вставка). Внешне ничего не изменится, но вы получите новый слой, на котором будет находиться копия

центральной области шестеренки. Это дает возможность использовать стили слоя. Воспользуемся все тем же незаменимым стилем Bevel and Emboss (Скос и рельеф). Настройки показаны на рис. 7.47.

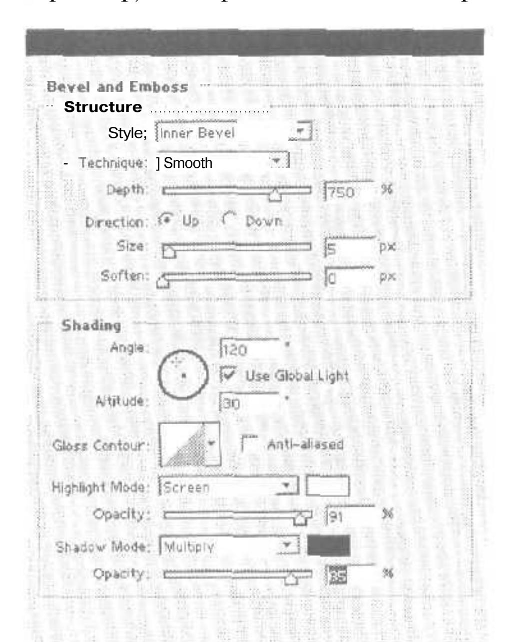


Рис. 7.46. Настройки Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

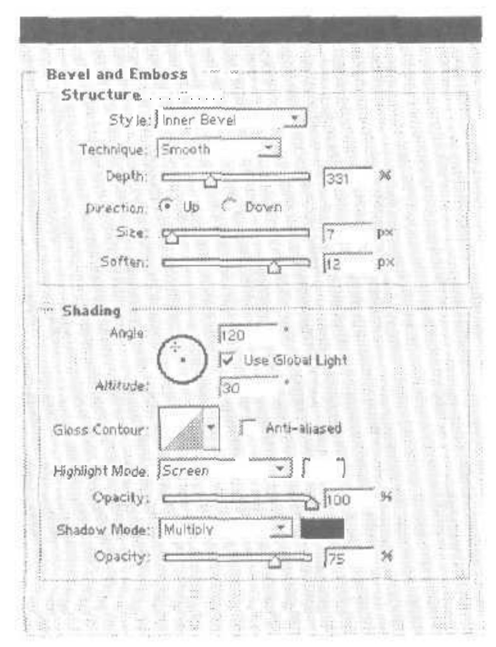


Рис. 7.47. Параметры стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф) для углубления шестеренки

Склейте два верхних слоя: нажмите Ctrl+E, находясь на верхнем слое, либо выполните команду Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с предыдущим). Наша шестеренка на этом этапе работы показана на рис. 7.48,

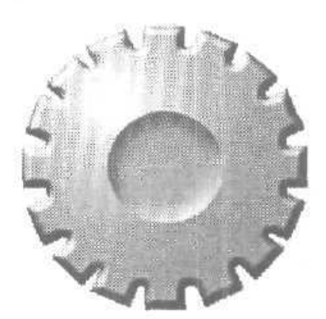


Рис. 7.48. Шестеренка с углублением

Аналогично тому, как мы создавали круглое углубление, в центре шестеренки рисуется и треугольное либо углубление любой другой формы. Настройки стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф) подберите на глаз. Итоговое изображение показано на рис. 7.49 (см. рис. 80 цветной вкладки).

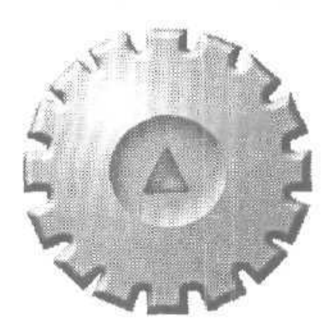


Рис. 7,49. Итоговое изображение

7.10. Шар

Это, наверное, один из самых простых примеров в разделе. Но при этом он один из самых полезных, так как посвящен процессу создания часто используемой объемной фигуры — шара.

Создайте новое изображение в цветовой модели RGB (Ctrl+N). Размер особого значения не имеет, но лучше не ставить его больше 300x300 пикселов.

Сразу создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). На нем, используя инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), создайте выделение в форме круга и залейте его любым цветом (горячая клавиша инструмента заливки — G). В нашем случае это синий.

Для того чтобы реализовать на будущем шаре игру света, воспользуемся фильтром Lighting Effects (Эффекты света): Filter ▸ Render ▸ Lighting Effects (Фильтр ▸ Освещение ▸ Эффекты света). Применяемые параметры фильтра показаны на рис. 7.51.

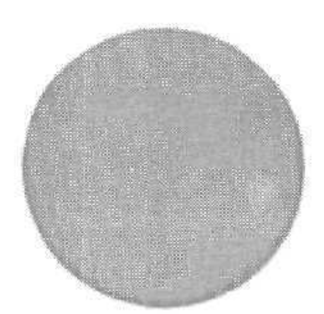


Рис. 7.50, Исходное изображение

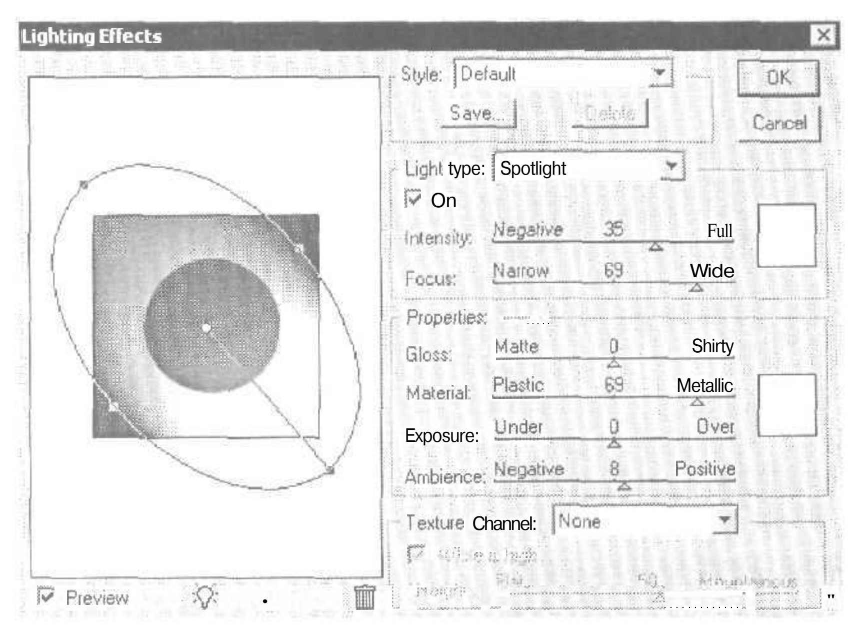


Рис. 7.51. Настройки фильтра Lighting Effects (Эффекты света]

Впрочем, вы можете настроить все на глаз, но получиться должно некое подобие рис. 7.52. Уже на этом этапе у плоского круга должны появиться освещенная и затемненная стороны, превращающие его в подобие шара.

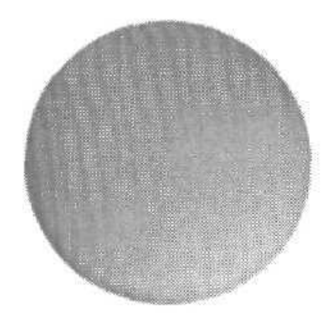


Рис. 7.52. Результат применения фильтра Lighting Effects (Эффекты света)

Для увеличения реалистичности пустим по шару блики: Filter ▸ Render ▸ Lens Flare (Фильтр ▸ Освещение ▸ Блик). Параметры фильтра отображены на рис. 7.53. При желании можно применить данный фильтр повторно, используя при этом другие настройки.

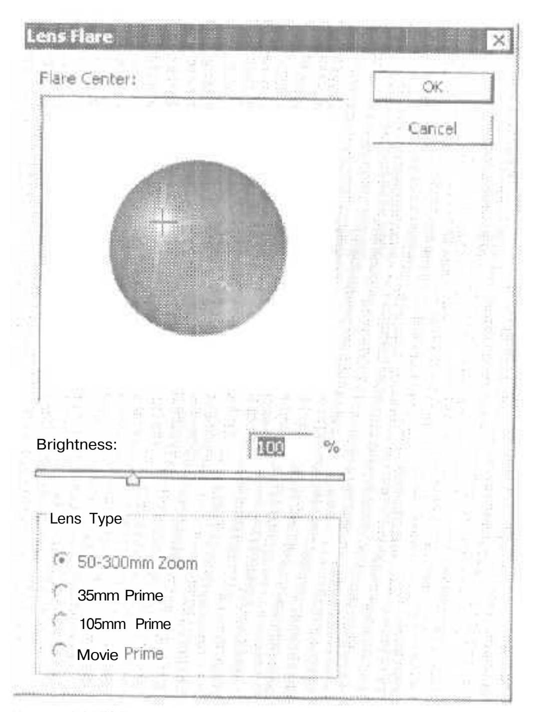


Рис. 7.53. Диалоговое окно фильтра Lens Flare (Блик)

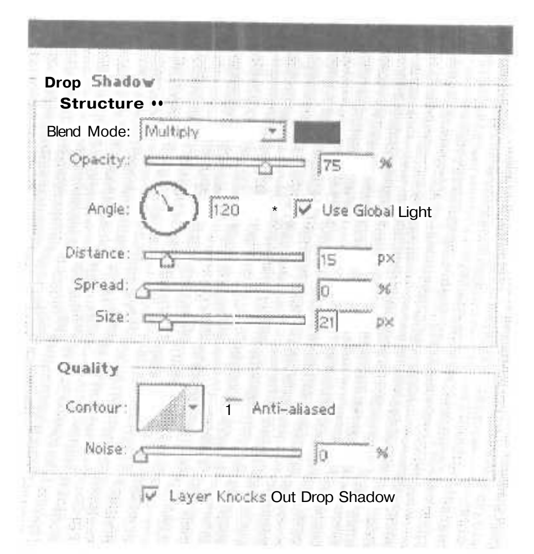


Рис. 7.54. Настройки стиля Drop Shadow (Внешняя тень)

Шар почти готов. Улучшим его, добавив тень. Сделаем это с помощью стиля Drop Shadow (Внешняя тень): Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешняя тень). Мы применили его с настройками, изображенными на рис. 7.54.

Эффект сделан полностью. Мы получили объемный шар (рис. 7.55) (см. рис. 81 цветной вкладки). Подобным образом можно создать практически любую примитивную фигуру, например эллипс, конус и т. д.

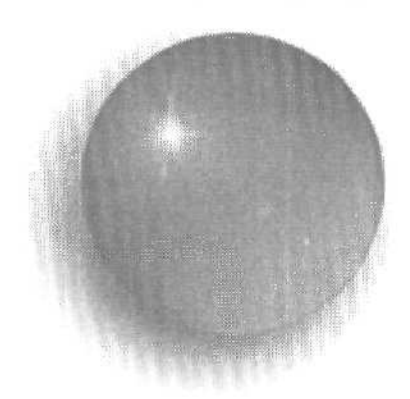


Рис. 7.55. Итоговое изображение

7.11. Трехмерная композиция из шаров

Как уже не раз говорилось, Photoshop — это графический редактор, предназначенный для работы с двумерной растровой графикой, Конечно, в нем присутствуют элементы векторной графики, однако основная работа производится с растром.

Ситуация с объемными фигурами несколько сложнее, так как кроме фильтра 3D Transform (Трехмерное трансформирование) в Photoshop практически нет средств, позволяющих управлять третьим измерением. Однако если учесть, что объем, переданный на бумаге или на мониторе, — это всего лишь игра света и тени, то его вполне можно имитировать, чем мы сейчас и займемся.

Как известно, шар — самая простая фигура, и для ее имитации больших усилий не требуется. В этой главе мы уже не раз обращались к этому объекту, например в предыдущем разделе рассказано, как создать очень правдоподобный шар. Однако сейчас наша задача усложняется: мы попытаемся создать композицию шаров, которые будут перекрываться и местами плавно переходить друг в друга.

Создайте новое изображение произвольного размера и цветовой модели (Ctrl+N). Фон должен быть черным.

Основным инструментом, с которым мы будем работать, как впрочем и в большинстве разделов этой главы, является Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G).

Установите основные цвета по умолчанию (черный и белый), для этого достаточно нажать клавишу D. В панели параметров выберите тип градиента Radial (Радиальный), а направление — Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фока). Щелчком на списке градиентов в панели параметров откройте диалоговое окно Gradient Editor (Редактирование градиента) и передвиньте

указатель средней точки несколько правее, ближе к белому цвету, примерно так, как представлено на рис. 7.56.

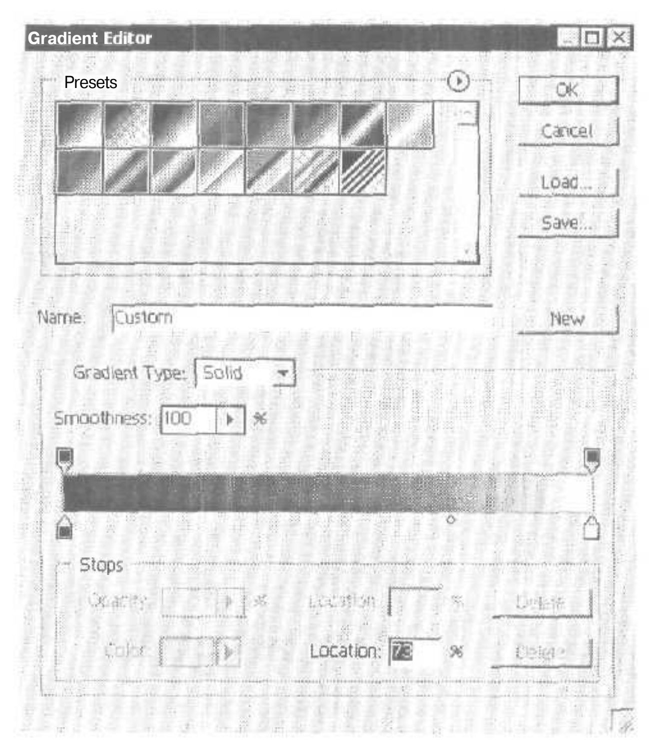


Рис. 7.56. Диалоговое окно Gradient Editor (Редактирование градиента)

Когда градиент готов, необходимо нарисовать первый шар. Обратите внимание, что после использования градиента шар должен быть белым на черном фоне, а не наоборот. Если у вас получился черный шар, то при помощи палитры History (Протокол) отмените последнее действие и в панели параметров для инструмента Gradient (Градиент) поменяйте состояние флажка Reverse (Обратный порядок). Первый полученный вами шар должен быть похож на тот, что показан на рис. 7.57.

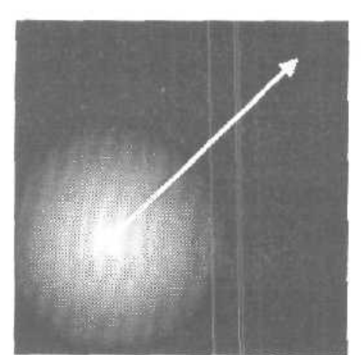


Рис. 7.57. Первый шар

Далее снова обратимся к панели параметров инструмента Gradient (Градиент). В списке Mode (Режим наложения) по умолчанию установлено значение Normal (Обычный), однако для дальнейшей работы следует изменить его на Lighten (Замена светлым). Это позволит не просто закрашивать один градиент другим, а накладывать их друг на друга определенным способом.

После этого можно рисовать следующие шары. Благодаря сделанным настройкам они будут не перекрывать предыдущие, а сливаться с ними. На рис. 7.58 представлен первый шар вместе со вторым.

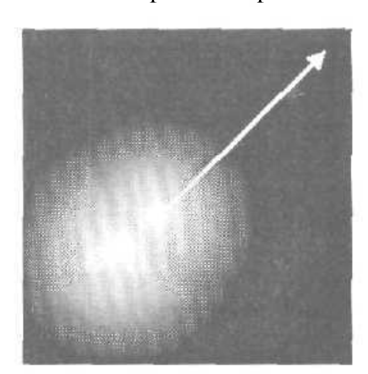


Рис. 7.58. Два шара

Таким образом можно составить композицию из шаров разного размера. Если вы хотите, чтобы некоторые шары не сливались с остальными, а находились над ними, то их следует создавать на отдельных слоях. На рис. 7.59 такой шар находится внизу.

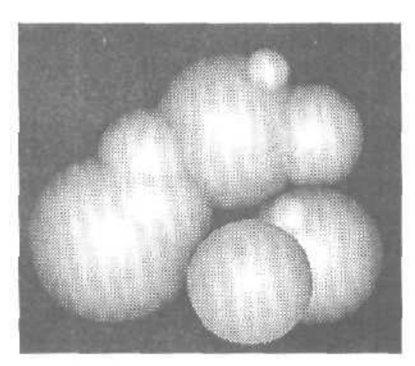


Рис. 7.59. Композиция шаров

Для достижения наилучшего результата осталось раскрасить шары и применить к ним какую-либо текстуру, хотя это вовсе не обязательно и является чисто декоративным приемом.

Склейте все слои изображения (Ctrl+Shift+E). Выделите область с шарами при помощи инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) (~горячая клавиша данного инструмента — W). Установите параметр Tolerance (Допуск) небольшим, порядка 3-5. Так мы сможем выделить фон, не затрагивая объекты. Щелкните в любом месте черного фона, а затем инвертируйте выделение, нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+I или выбрав команду Select > Inverse (Выделение ▸ Инвертировать).

Полученную область переместите на новый слой, щелкнув по фоновому слою правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню команду Layer via Cut (Слой вырезанием) или нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+J.

Создайте копию полученного слоя с шарами, после чего к нижнему слою примените какой-либо стиль из палитры Styles (Стили). Лучше, если в нем не будет резких цветовых переходов. Можно создавать собственный стиль, если в этом есть необходимость. Чтобы сохранить объем и показать цвет, необходимо преобразовать режим наложения пикселов (Mode) в верхнем слое, заменив значение Normal (Обычный) на Luminosity (Яркость).

Далее можно подобрать фон для композиции из шаров. Мы создали его, многократно применив инструмент Gradient (Градиент). Итоговый результат представлен на рис. 82 цветной вкладки.

7.12. Стеклянный шар на фоне пейзажа

Реализацию данного эффекта мы будем начинать не с «чистого листа», а с подбора фонового изображения. Найдите подходящее изображение квадратной или почти квадратной формы, Мы будем работать с изображением, представленным на рис. 7.60 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch07\7_60.tif).

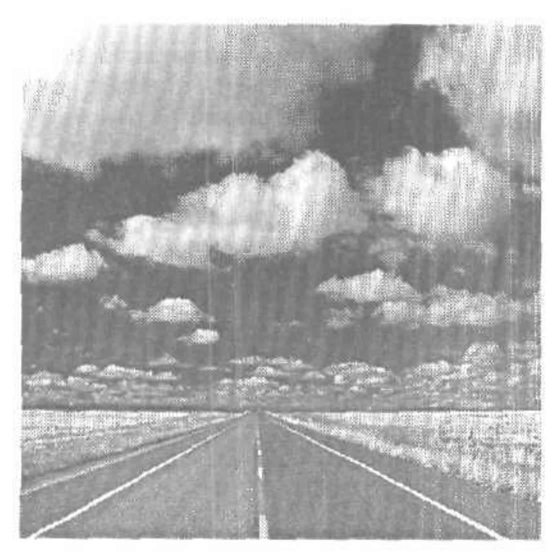


Рис. 7.60. Исходное изображение

Создайте выделение круглой формы при помощи инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), для активизации которого можно просто нажать клавишу M.

Активизируйте инструмент Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G) Б качестве основных цветов установите черный и белый, нажав клавишу D. Тип градиента выберите Linear (Линейный), а вид — Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона).

Создайте новый слой, щелкнув на кнопке с изображением чистого листа, расположенной внизу палитры Layers (Слои), или нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+N. Теперь залейте полученное выделение на новом слое так, чтобы создавалась иллюзия, что одна сторона шара освещена, а другая находится в тени (рис. 7.61),

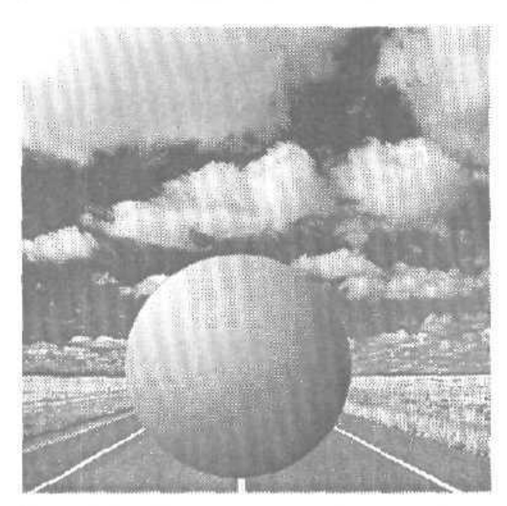


Рис. 7.61. Шар с градиентной заливкой

Создайте копию фонового слоя, перетащив его к кнопке с изображением чистого листа и палитре Layers (Слои), и поместите созданный слой на самый верх. Дважды примените к нему фильтр Spherize (Сферизация) из набора Distort (Деформация). На рис. 7.62 представлено диалоговое окно данного фильтра. В обоих случаях следует установить максимальную силу действия, так как наша задачи - сделать шар, для чего необходимо сильно выгнуть изображение. В результате должно получиться нечто, похожее на рис, 7.63.

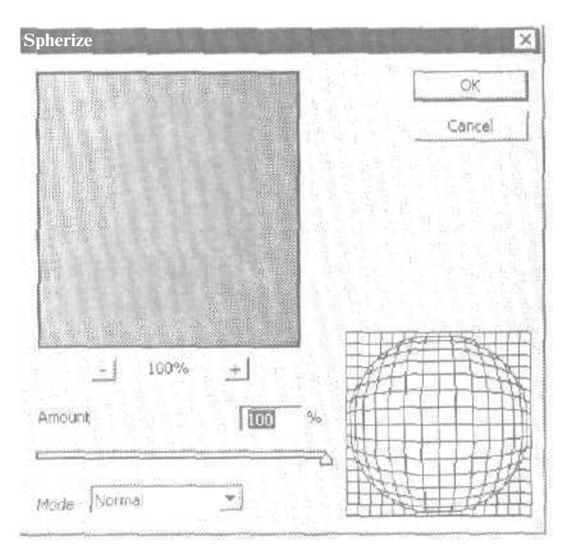


Рис. 7.62. Диалоговое окно фильтра Spherize (Сферизация)

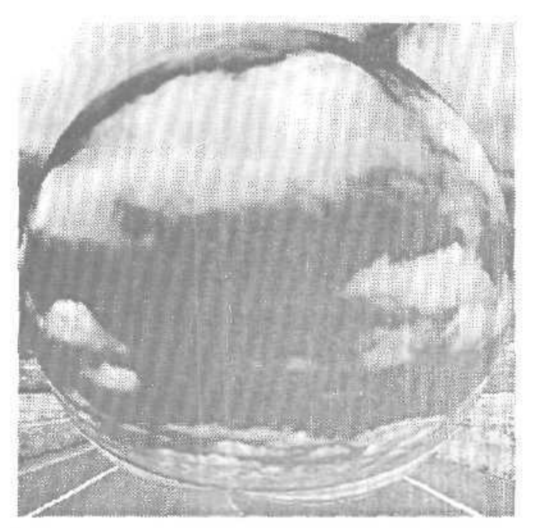


Рис. 7.63. Сфера, созданная из фонового рисунка

Загрузите маленький шар в выделение, для чего щелкните по слою, на котором находится шар, с нажатой клавишей Ctrl. Сохраните выделение в качестве маски того слоя, к которому применялся фильтр Spherize (Сферизация). Для этого сделайте активным данный слой, после чего, не снимая выделения, щелкните на кнопке с изображением белого круга, расположенной внизу палитры Channels (Каналы).

Щелкните на значке связи между маской и каналом, устранив таким образом их связь. Далее, нажав сочетание клавиш Ctrl+T, что эквивалентно выбору команды меню Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование), преобразуйте слой так, чтобы сфера, расположенная на нем, стала примерно такого же размера, как на маске. При желании ее можно перевернуть, В результате должно получиться изображение, похожее на то, что показано на рис. 7.64,

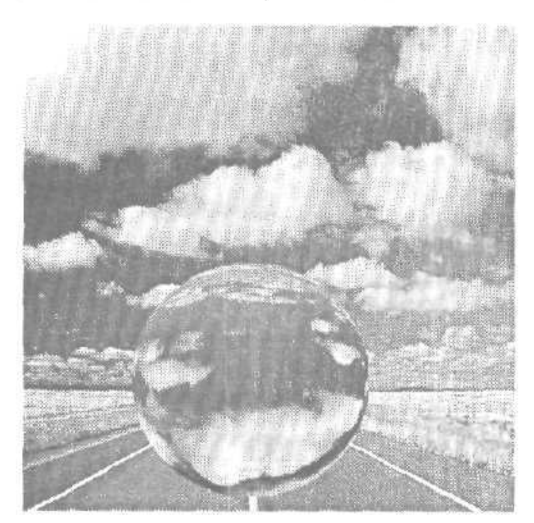


Рис. 7.64. Преобразованная сфера

Преобразуем черно-белый шар при помощи настройки уровней яркости: Image ▸ Adjustments ▸ Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Уровни) или Ctrl+L. В диалоговом окне Levels (Уровни) увеличим контрастность цветов, перетащив белый маркер несколько левее, а черный — правее (рис. 7.65).

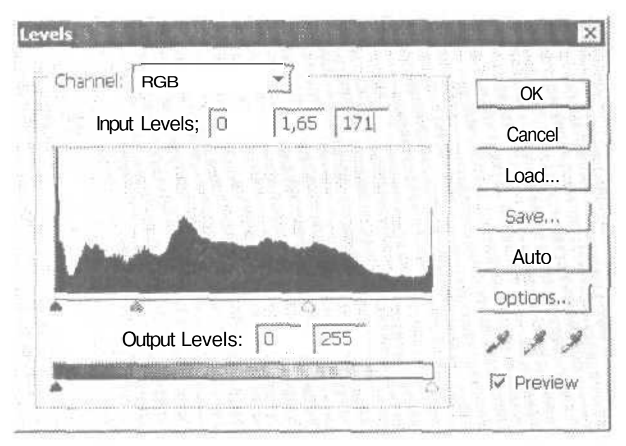


Рис. 7.65. Настройки в диалоговом окне Levels (Уровни)

Для улучшения иллюзии объема дважды дублируйте слой с **маленьким** черно-белым шаром. Поместите эти слои на самый верх. Их непрозрачность установите на 50 %, а режимы смешения пикселов — на Lighten (Замена светлым) и Darken (Замена темным).

Создайте эллиптическое выделение на новом слое, расположенном под слоем с цветным шаром, и поместите его в основание шара. С его помощью мы сейчас создадим тень. Залейте выделенную область черным цветом. Примените фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), чтобы сделать переход в тень более плавным. Диалоговое окно данного фильтра с использованными настройками представлено на рис. 7.66.

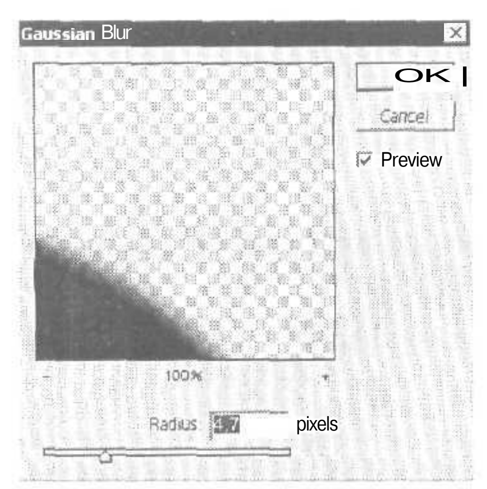


Рис. 7.66. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Создайте выделение чуть меньше предыдущего и выполните все те же действия, но только залейте его белым цветом. Это необходимо для того, чтобы получить не просто тень от объекта, а тень от стеклянного и немного прозрачного шара. На этом создание тени закончено.

Склейте все слои, нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+E или выполнив команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые слои).

Для того чтобы результат стал более правдоподобным, примените фильтр Lance Flare (Блик): Filter ▸ Render ▸ Lance Flare (Фильтр ▸ Освещение ▸ Блик). На рис. 7.67 представлено диалоговое окно данного фильтра с использованными настройками. Итоговое изображение представлено на рис. 83 цветной вкладки.

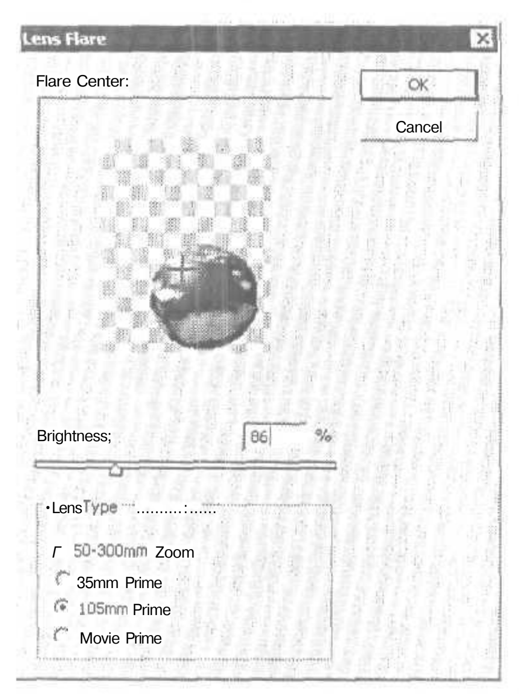


Рис. 7.67. Диалоговое окно фильтра Lens Flare (Блик)

7.13. Кольцо из шаров

В разделе 7.10 этой главы мы рассмотрели, как при помощи стандартных средств Photoshop создать объемный шар. А здесь расскажем, как быстро, а главное правдоподобно, можно нарисовать композицию из шаров.

Прежде всего, следует создать новое изображение (Ctrl+N). Никаких требований к его параметрам в данном случае нет.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Далее мы займемся созданием объемного шара. В зависимости от качества, которое вы хотите получить в итоге, следует выбрать один из двух способов. Если изображение должно быть очень правдоподобным, то нужно воспользоваться методом, изложенным ранее в данной главе.

Если же высокого качества не требуется, то можно упростить работу и выполнить следующие действия.

Создайте круглое выделение, для чего воспользуйтесь инструментом Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) (горячая клавиша — M). Чтобы получить круг, в процессе выделения необходимо удерживать нажатой клавишу Shift.

Установите в качестве основных цветов черный и белый, нажав клавишу D. Активизируйте инструмент Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G). Установите тип градиента Radial (Радиальный), а вид — Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона).

Залейте полученным образцом градиента выделенную область так, как показано на рис. 7.68. Если у вас получается все наоборот, то в панели параметров рассматриваемого инструмента следует изменить состояние флажка Reverse (Обратный порядок).

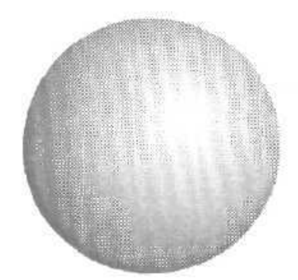


Рис. 7.68. Первый шар

Далее нужно создать необходимое вам количество шаров разных размеров, причем на разных слоях. Для этого проще всего воспользоваться буфером обмена. Выделите содержимое слоя с шаром: Select ▸ All (Выделение ▸ Выделить все) или сочетание клавиш Ctrl+A. Затем скопируйте выделение в буфер обмена: Edit ▸ Copy (Редактирование ▸ Копировать) или Ctrl+C. А теперь выполните вставку необходимое количество раз: Edit ▸ Paste (Редактирование ▸ Вставить) или Ctrl+V. В результате каждой операции вставки шар будет автоматически размещаться на новом слое.

Измените размеры шаров и разместите их по кругу. Для этого на каждом слое воспользуйтесь возможностями команды Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование) (Ctrl+T). Для пропорционального изменения размеров следует удерживать клавишу Shift.

В результате вы получите композицию, похожую на ту, что представлена на рис. 7.69.

Следующим шагом будет создание тени, однако здесь есть один нюанс. Тень должна быть видна только на шарах, расположенных ниже, но не па фоне. В связи с этим стандартным путем пойти нельзя, а придется последовательно выполнить несколько шагов.

1. Выделите самый верхний шар, щелкнув мышью по слою, на котором он расположен, с нажатой клавишей Ctrl.
2. Создайте слой, расположенный между верхним слоем и всеми остальными, и залейте в нем выделенную область черным цветом. Снимите выделение: Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение) или Ctrl+D.

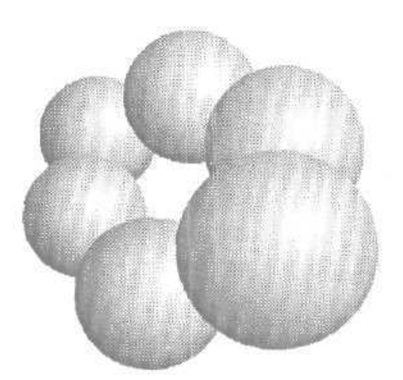


Рис. 7.69. Композиция из шаров

3. Размойте полученную область: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Сила действия фильтра (Amount) должна быть равна 3–6 (рис. 7.70).

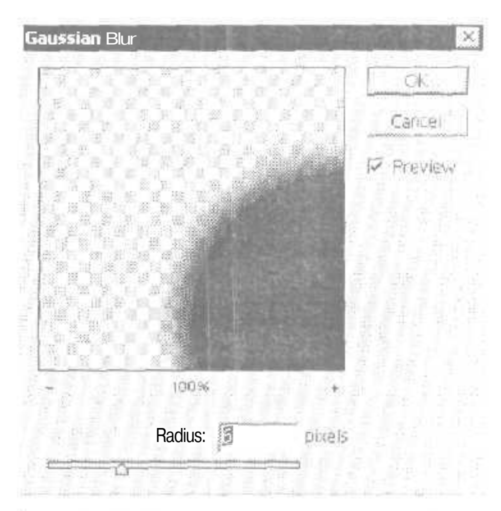


Рис. 7.70. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

4. Выделите описанным способом шары на слое, лежащем непосредственно под активным слоем. Для того чтобы новые области добавлялись в выделение, следует при щелчке мыши по слою удерживать клавиши Ctrl+Shift. Инвертируйте полученное выделение, нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+I или выполнив команду Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать).

5, Нажмите клавишу Del, чтобы удалить содержимое слоя внутри выделенной области. В результате на тарах в данном слое должна появиться весьма правдоподобная тень.

Проделайте эту цепочку действий для остальных слоев сверху вниз. Объекты, расположенные на одном уровне (такие, как два шара в нашем примере, следующих за самым крупным), можно обрабатывать совместно, так как друг на друга они не влияют. В результате проделанной работы вы получите нечто, похожее на рис. 7.71.

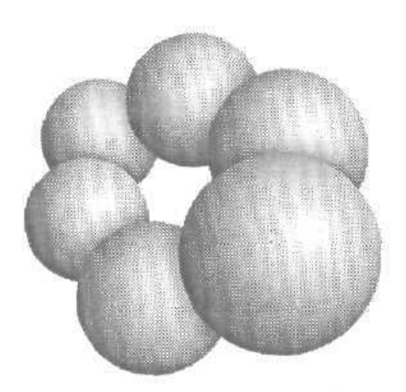


Рис. 7.71. Шары с тенью, отбрасываемой друг на друга

Далее мы добавим тень, отбрасываемую всеми шарами на фон.

Склейте все слои, кроме фонового. Так как их достаточно много, то наиболее рациональным способом будет связать эти слои, установив рядом с их именами в палитре Layers (Слои) значки с изображением цепочки рядом, а затем выбрать команду Layer ▸ Merge Linked (Слой ▸ Объединить связанные слои) или нажать сочетание клавиш Ctrl+E.

Далее осталось воспользоваться стандартным фильтром для построения тени: Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стили слоя ▸ Внешняя тень). Диалоговое окно данного фильтра представлено на рис. 7.72.

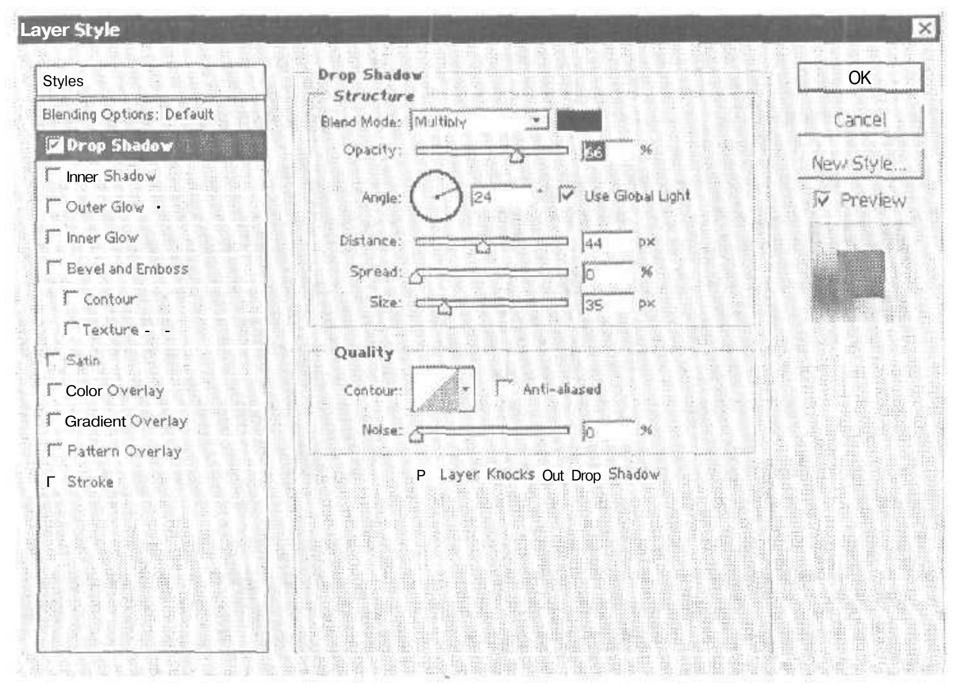


Рис. 7.72. Настройки фильтра Drop Shadow (Внешняя тень)

После всех вышеописанных действий у вас должно получиться изображение, достаточно реалистично имитирующее кольцо из шаров, Результат представлен на рис. 7.73 (см. рис. 84 цветной вкладки).

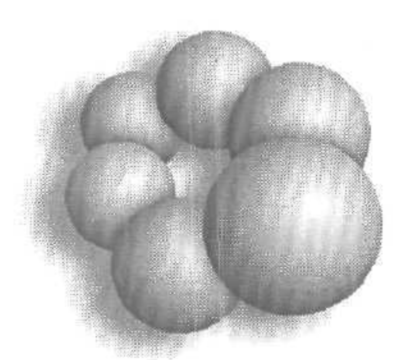


Рис. 7.73. Итоговое изображение

7.14. Динамик

Это еще один эффект, который позволяет имитировать объемное изображение, используя только стандартный набор инструментов и возможностей Photoshop.

Основным инструментом в данном случае будет Gradient (Градиент). Для его активизации можно воспользоваться палитрой инструментов или нажать клавишу G.

Первым шагом будет создание нового изображения. Для этого необходимо выбрать команду File ▸ New (Файл ▸ Создать) или нажать сочетание клавиш Ctrl+N. После этого появится диалоговое окно, в котором следует указать основные параметры изображения. Они могут быть любыми, но удобнее работать с квадратным форматом на белом или прозрачном фоне.

Активизируйте инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) (горячая клавиша — M) и создайте круглое выделение. Так как на глаз это сделать достаточно трудно, то лучше работать данным инструментом при нажатой клавише Shift.

А сейчас нам понадобится основной инструмент, используемый для реализации данного эффекта, — Gradient (Градиент). Установите в качестве основных цветов темно-серый и светло-серый (не стоит выбирать белый и черный, так как эффект будет выглядеть грубовато). Установите направление градиента Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона), а тип градиента — Reflected (Отраженный).

Проведите линию от центра выделенной области к периметру. Б результате должно получиться изображение, похожее на рис. 7.74.

Далее следует уменьшить радиус выделения: Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменить ▸ Сжать). В диалоговом окне данной команды следует ввести количество пикселов, на которое уменьшается радиус. В нашем примере достаточно значения 25, однако в зависимости от размеров и разрешения оно может варьироваться, поэтому обратите внимание на рис. 7,75, где видно, какую область должно занять выделение.

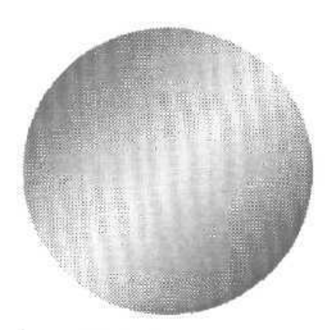


Рис. 7.74. Результат применения градиента

Смягчите полученный результат, выполнив команду Select ▸ Feather (Выделение ▸ Растушевка) или нажав сочетание клавиш Ctrl+Alt+D. Величину области растушевки выберите порядка 1 пиксела, Залейте полученное выделение тем же градиентом, только в обратном направлении.

Снова уменьшите выделение, но уже примерно на 8 пикселов, и смягчите его с величиной растушевки 1 пиксел. Сейчас мы будем создавать основную поверхность динамика, для чего нам понадобится другой градиент.

Откройте диалоговое окно Gradient Editor (Редактирование градиента) (рис. 7.75). Для этого необходимо щелкнуть мышью на списке градиентов в панели параметров, выбрав сначала инструмент Gradient (Градиент).

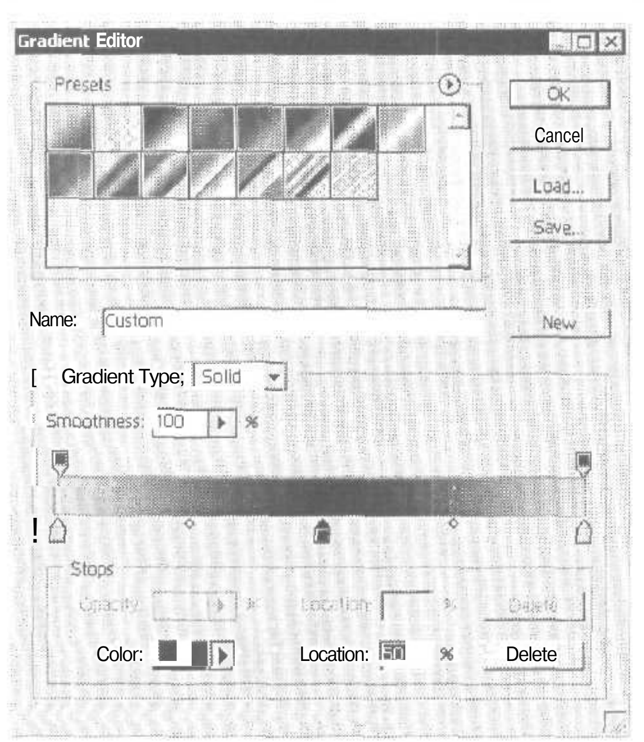


Рис. 7.75. Диалоговое окно Gradient Editor (Редактирование градиента]

Создайте новый градиент, образовывающий переход от светло-серого к черному и назад к исходному светло-серому. Установите тип градиента Angle (Угловой) и залейте им выделенную область от центра к периметру. В результате изображение примет вид, показанный на рис. 7.76.

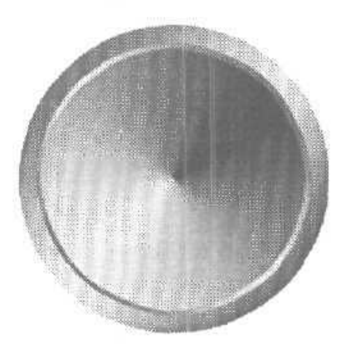


Рис. 7.76. Основная поверхность динамика

Снимите выделение, выполнив команду Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение) или нажав сочетание клавиш Ctrl+D. Вновь активизируйте инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение).

Создайте небольшое круглое выделение, расположенное в центре фигуры. Для удобства можно сделать видимой сетку: View ▸ Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка).

Снова выберите градиент с направлением Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона). В качестве основных цветов следует установить светло-серый и черный. Измените тип градиента на Linear (Линейный) и заполните им выделенную область.

Затем преобразуйте имеющееся выделение в то, которое будет окружать центральную часть: Select ▸ Modify ▸ Border (Выделение ▸ Изменить ▸ Рамка). В нашем толщина рамки равна 8 пикселам.

Далее следует воспользоваться тем же градиентом, что и в последний раз, только в качестве основных цветов выбрать белый и черный. Для этого достаточно нажать клавишу D. Заполните выделенную область так, чтобы светлая часть кольца совпадала со светлой частью внутренней окружности.

Результат всех вышеописанных действий представлен на рис. 7.77.

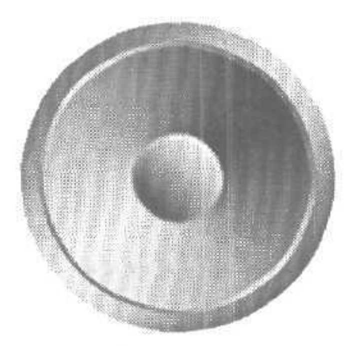


Рис. 7.77. Итоговое изображение

7.15. Сигарета

На этом примере мы решили продемонстрировать еще одну сторону Photoshop: возможность его применения для создания правдоподобных элементов, которые можно использовать не только *как* декоративные элементы сайтов, плакатов и различных видов рекламы, но и как самостоятельные изображения или их фрагменты. Итак, речь пойдет о том, как правдоподобно нарисовать обычную сигарету.

Начнем с создания нового изображения: File ▸ New (Файл ▸ Создать) пли сочетание клавиш Ctrl+N. Параметры изображения можно выбрать любые, с которыми вам будет удобнее работать,

Активизируйте инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) (горячая клавиша M) и создайте прямоугольное выделение, которое впоследствии будет фильтром сигареты. Оставьте место над или под ним для другой части сигареты.

Заметим, что удобнее каждый элемент создавать на отдельном слое, чтобы при необходимости его можно было безболезненно заменить на более подходящий. Для создания нового слоя нужно выбрать команду меню Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой) или воспользоваться клавиатурным сокращением Ctrl+Shift+N.

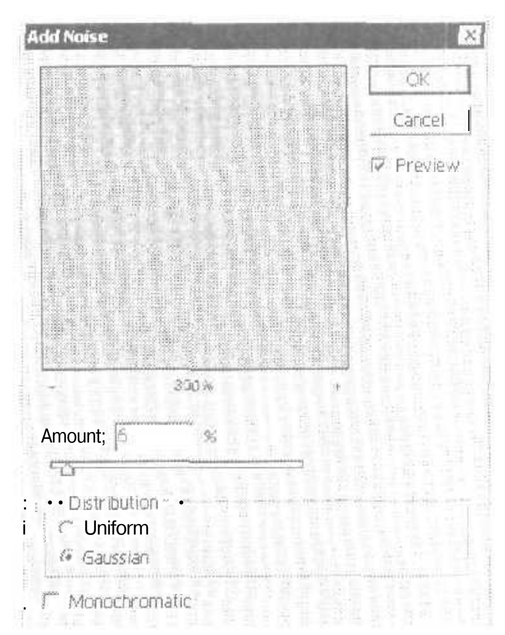


Рис. 7.78. Диалоговое окно фильтра Acid Noise (Шум)

Залейте созданное выделение оранжевым цветом при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) (горячая клавиша — G). Для имитации неоднородности структуры следует добавить немного шума: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Диалоговое окно с настройками данного фильтра представлено па рис. 7.78. Силу действия (Amount) следует установить небольшую, так как в данном случае шум используется для придания правдоподобности. В нашем примере значение

Amount (Эффект) равно 6. Обратите внимание, что флажок Monochromatic (Монохромный) необходимо сбросить,

В результате получится плоская заготовка фильтра (рис. 7.79).

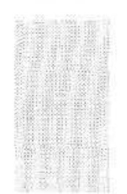


Рис. 7.79. Заготовка фильтра

Далее следует взять небольшую кисть и нарисовать на фильтре более светлым цветом несколько разбросанных штрихов.

Следующий этап работы будет посвящен созданию основной части сигареты - той, которая содержит табак. Добавьте новый слой, предназначенный для этой части изображения. Создайте на нем прямоугольное выделение, которое будет располагаться над или под фильтром (в зависимости от оставленного места), и залейте его белым, а лучше грязновато-белым цветом.

Установите в качестве основных цветов черный и белый, нажав клавишу D, и воспользуйтесь фильтром Note Paper (Бумага): Filter ▸ Sketch > Note Paper (Фильтр ▸ Эскиз ▸ Бумага) (рис. 7.80). В приведенном примере заданы следующие значения параметров фильтра: Image Balance (Баланс изображения) — 16, Graininess (Зернистость) — 3, Relief (Рельеф) — 4.

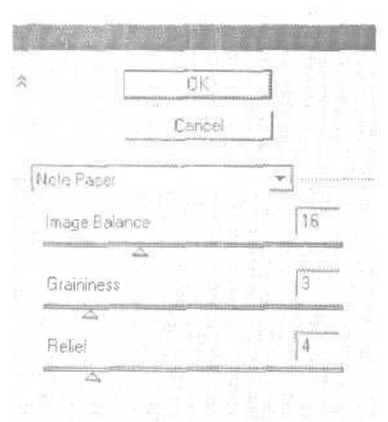


Рис. 7.80. Диалоговое окно фильтра Note Paper (Бумага)

Далее мы будем имитировать объем, для чего понадобится еще один слой (Ctrl+Shift+N). Создайте выделение, охватывающее всю сигарету, затем возьмите инструмент Gradient (Градиент) (горячая клавиша — G), который является главным помощником при имитации объема. Установите тип градиента Reflected (Отраженный), а направление — Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона). Напомним, что основные цвета должны оставаться белым

и черным. Залейте выделенную область созданным образцом градиента так, как показано на рис. 7.81.

Измените режим наложения пикселов активного слоя на Multiply (Умножение), в котором будут видны только темные участки слоя, а также отрегулируйте параметр Opacity (Непрозрачность). В нашем примере оптимальной является непрозрачность 68 %.

В результате у вас должна получиться достаточно правдоподобная объемная сигарета (рис. 7.82).

Если присмотреться, то можно заметить, что на границе между фильтром и бумагой обычно есть еще небольшая полоска. Создайте для нее выделение на новом слое. Затем выберите желто-оранжевый цвет в качестве основного и залейте полученную область тем же градиентом, что и ранее, только с переходом от желтого к белому и обратно. Результат этих действий представлен на рис. 7.83.

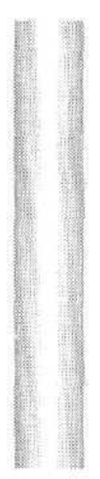


Рис. 7.81. Градиентная заливка, имитирующая объем

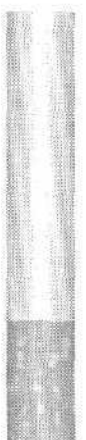


Рис. 7.82. Основная часть сигареты

И последний этап работы — это создание табака, которое так же следует проводить на новом слое.

Выделите прямоугольную область на конце сигареты и заполните ее грязно-коричневым цветом. Вновь воспользуйтесь фильтром Add Noise (Добавить шум), только силу действия (Amount) задайте значительно большую, можно даже максимальную, и обязательно установите флажок Monochromatic (Монохромный).

Возьмите инструмент Erase (Ластик) (горячая клавиша — E), выберите жесткую кисть и сотрите часть области так, чтобы она получилось рваной, похожей на рассыпчатый табак.

В завершение работы можно склеить все слои, нажав сочетание клавиш Ctrl+Shift+E или выбрав команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые слои). Результат показан на рис. 85 цветной вкладки.



Рис. 7.83. Сигарета без табака

7.16. Стильные фигуры

Создайте изображение произвольного размера и цветовой модели: File ▸ New (Файл ▸ Создать) или Ctrl+N. Разрешение рекомендуется выбрать не менее 150 пикселов на дюйм, так как при меньших значениях качество эффекта значительно пострадает,

При помощи инструмента Реп (Перо) (горячая клавиша — Р) создайте контур. Он может быть абсолютно любым, иметь прямые или плавные очертания, изгибаться и образовывать резкие углы, — в общем, можете делать все, что душе угодно. Однако не увлекайтесь, так как слишком сложный объект в итоге будет выглядеть не столь эффектно. Мы будем работать с контуром, представленным на рис. 7.84.

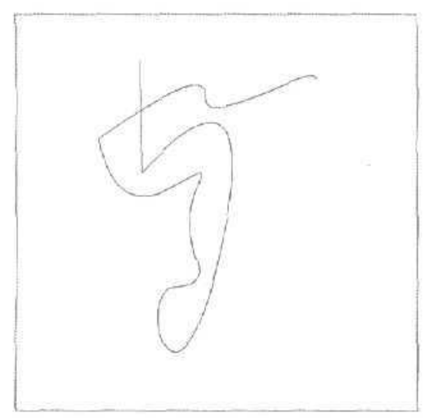


Рис. 7.84. Исходный контур

Теперь следует обвести контур, то есть перенести его на изображение в виде обычной линии (напоминаем, что контур является лишь формой выделения). Но сначала необходимо создать новый слой, па котором будет располагаться линия. Для этого достаточно щелкнуть на кнопке с изображением чистого листа, расположенной

внизу палитры Layers (Слон), или нажать сочетание клавиш Ctrl+Shift+N. Щелкните по созданному контуру правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите команду Stroke Path (Обвести контур). Перед вами появится одноименное диалоговое окно (рис. 7.85), в котором следует указать инструмент для обводки контура.

Наиболее удачными инструментами для обводки являются Brush (Кисть) и РепсЧ (Карандаш). В данном примере мы использовали второй вариант. Размер кисти в зависимости от разрешения следует взять равным 1 или 2 пикселам. Если изображение и разрешение очень велики, то допустимо и значение 3 пиксела.



Рис. 7.85. Диалоговое окно Stroke Path (Обвести контур)

ВНИМАНИЕ

Обратите внимание, что, выбрав инструмент обводки, вы не сможете влиять на его параметры, так как будут использованы те, которые применялись в последний раз. Поэтому прежде чем назначать инструмент, выберите его в палитре инструментов, установите необходимые параметры (кисть, непрозрачность, режим наложения и пр.) и только после этого принимайтесь за обводку.

После того как линия нарисована и обведена, можно приступать непосредственно к созданию фигуры.

Дублируйте только что созданный слой с линией, перетащив его мышью к кнопке с изображением чистого листа в палитре Layers (Слои) или щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню команду Duplicate Layer (Создать копию слоя),

Нажмите сочетание клавиш Ctrl+T или выберите команду меню Edit ▸ Free Transform (Редактирование ▸ Свободное трансформирование). Вокруг линии появится рамка трансформации, которую можно вращать и растягивать при помощи мыши. Эта работа требует большой точности, поэтому лучше использовать панель с параметрами, которая вызывается щелчком правой кнопки мыши в области рамки (рис. 7.8В).



Рис. 7.86. Параметры свободного трансформирования

В данном случае необходимо обратить внимание на три параметра. Первые два — это поля X и Y, содержащие координаты центра вращения. Если вы хотите изменить положение центра вращения, следует сместить центр на самом изображении, а потом ввести более точные координаты. Их необходимо запомнить и применять далее, поэтому советуем остановить свой выбор на целых числах. Третий необходимый параметр — поле Angle (Угол). Здесь задается угол поворота фигуры в градусах вокруг установленной оси.

Начинать следует с поворота на 1°. Изображение после такого поворота представлено на рис. 7.87.

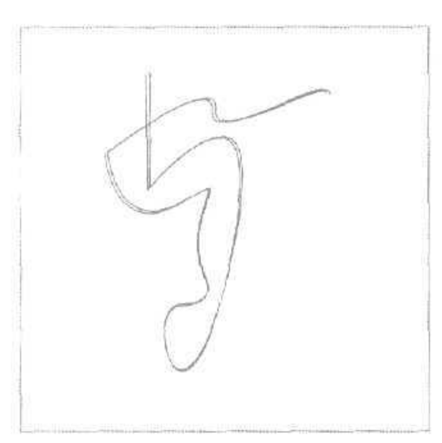


Рис. 7.87. Две линии

Склейте два слоя с линиями. Вновь дублируйте слой уже с двумя кривыми и преобразуйте аналогичным способом копию. Обратите внимание, что центр вращения должен быть тем же. А вот угол — уже 2°. Вновь склейте слои, дублируйте слой и поверните фигуру. Установите угол равным 4°.

Продолжайте работу, каждый раз увеличивая угол в два раза, а центр вращения оставляя прежним. Наиболее интересные результаты получаются, если остановиться на углах 32° или 64°. Больше вращать не следует, так как фигура станет слишком сложной и потеряет СБОЮ элегантность.

Вы можете использовать любые цвета, заполнять фигуры градиентами и текстурами, однако наиболее интересен вариант, получаемый при работе с черно-белыми изображениями.

На рис. 7.88 представлены две разные фигуры: черная, создание которой описывалось выше, и белая, работа над которой проводилась аналогичным образом, только исходная линия была другой и на 1 пиксел толще (см. рис. 86 цветной вкладки).

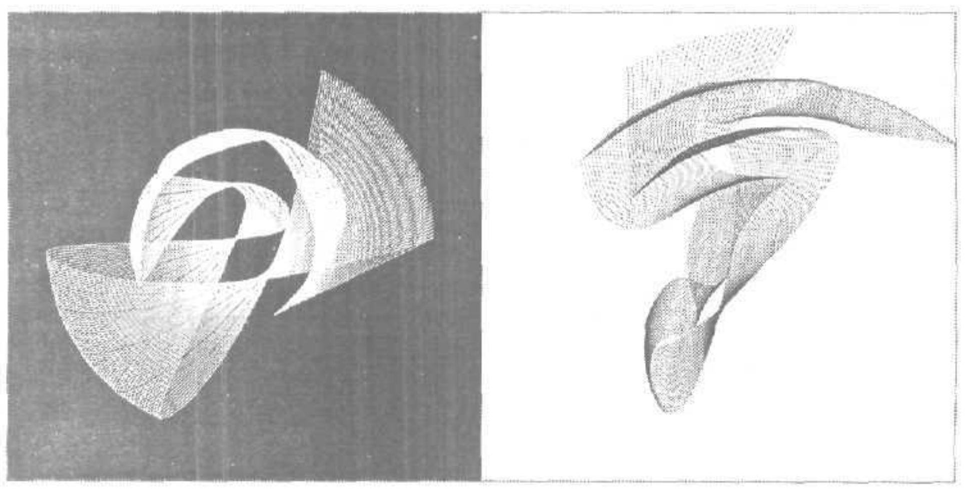


Рис. 7.83. Две различные фигуры

7.17. Щупальца в крови

Этот пример многим кажется очень неприятным и даже омерзительным. Авторы не станут спорить. Ценность данного примера заключается не в его результате, а в демонстрации еще одной техники получения псевдообъемных объектов.

Создайте новое изображение в цветовом режиме RGB. Размеры его должны быть 250x250 пикселов. Фоновый цвет — обязательно белый. Сразу создадим новый слой (Ctrl+Shift+N).

Выберите инструмент Rectangle (Прямоугольник) в режиме Fill Pixels (Заполнение пикселов). Нарисуйте при помощи его черный прямоугольник, подобный показанному на рис. 7.89.

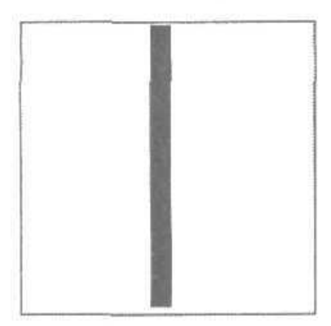


Рис. 7.89. Базовый прямоугольник

Затем создайте еще один новый слой (Ctrl+Shift+N). Нарисуйте на нем точно такой же прямоугольник точно над предыдущим, но уже белого цвета. Примените к этому слою фильтр, который и является в данном примере секретом имитации псевдообъема. Это, как ни странно, привычный Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Примените его с настройками, показанными на рис. 7.90, затем сведите слои (Ctrl+E)

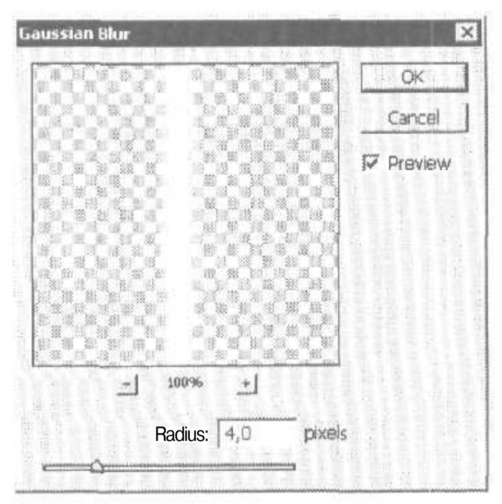


Рис. 7.90. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Полученный результат уже производит впечатление объемной фигуры (и очень похож на рисунок одной из стадий примера рисования сигареты). Это получилось благодаря появлению зоны частично размытых пикселов на верхнем слое из-за использования Gaussian Blur. Запомните эту технику, так как это очень простой и элегантный способ имитации объема.

Начнем превращать цилиндр в щупальце. Для этого сначала трансформируйте его (Ctrl+T), как это показано на рис. 7.91.



Рис. 7.91. Используйте Free Transform (Свободная трансформация) для формирования щупальца

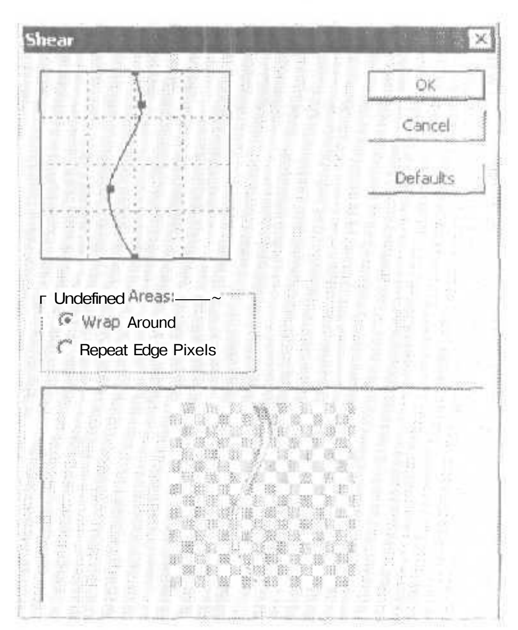


Рис. 7.92. Настройки фильтра Shear (Сдвиг)

Мы использовали для этого тип трансформации Distort (Искривление). Если результат вас удовлетворил, идем дальше. Следующий фильтр позволяет очень задать изгиб щупальца. Это фильтр Shear: Filter ▸ Distort ▸ Shear (Фильтр ▸ Искривление ▸ Сдвиг). Используйте его с параметрами, указанными на рис. 7.92.

Результат уже напоминает щупальце какого-то фантастического сущесгва. Однако его можно улучшить, добавив блеск. Для этого отлично подходит фильтр Plastic Wrap: Filter ▸ Artistic ▸ Plastic Wrap (Фильтр ▸ Художественные ▸ Пластиковая упаковка) с настройками, которые можно увидеть на рис, 7.93,

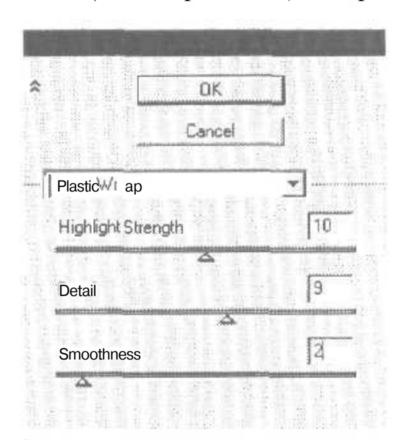


Рис. 7.93. Параметры фильтра Plastic Wrap (Пластиковая упаковка]

Осталось нарисовать кровь. Для этого создадим новый слой (Ctrl+Shift+N) и сразу переведем его в режим смешения Color Burn (Цветовой прожиг). В этом режиме кровь будет видна только на щупальце.

Создайте подходящую кисть для имитации кровавых пятен. На этом этапе придется немного экспериментировать, так как готового решения нет. Скажем только, что это должна быть кисть неправильной формы, *с* заданными настройками Scattering (Разброс), Shape Dynamic (Динамика формы) и Aerograph (Аэрограф).

Наше щупальце в крови показано на рис. 7.94.

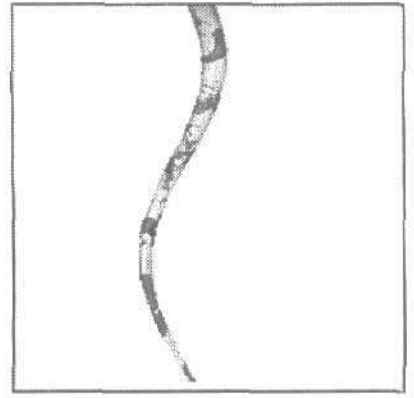


Рис. 7.94. Добавляем кровь

Продублируйте щупальце два раза, и, используя инструмент Free Transform (Свободная трансформация), немного измените копии по отношению к оригиналу. Расположите три щупальца друг по отношению к другу так, чтобы они смотрелись органично.

Возможно, стоит добавить немного крови на фоновый слой. Для этого пригодится уже созданная вами кисть. Итоговое изображение показано на рис. 7.95 (см. рис. 87 цветной вкладки).

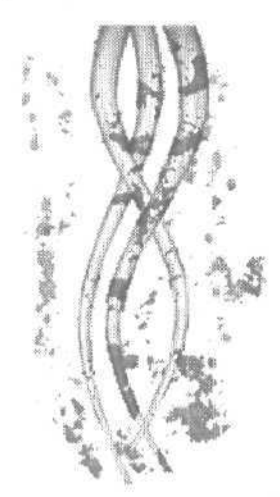


Рис. 7.95. Итоговое изображение

7.18. Объемная планета

Этот пример, возможно, понравится начинающим пользователям Adobe Photoshop. В нем мы поговорим о том, как очень быстро и очень просто нарисовать объемную Землю в космосе. Несмотря на то, что на первый взгляд он не прост, этот эффект один из самых легких в книге.

Итак, создадим новое изображение в цветовом режиме RGB размером 1000×1000 пикселов. Фоновый цвет сразу может быть задан как черный.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N).

Запустите инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) и создайте круглое выделение чуть меньше изображения. Установите основные цвета в значение по умолчанию (D). Затем примените фильтр Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Результат показан на рис. 7.96.

Начнем превращать облака в материки. Для этого достаточно увеличить контраст изображения в настройках инструмента Brightness/Contrast: Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройка ▸ Яркость/Контраст) (рис. 7.97). Также можно обратить внимание и на настройку Brightness (Яркость). При уменьшении значения яркости материки будут становиться больше, при увеличении — наоборот.

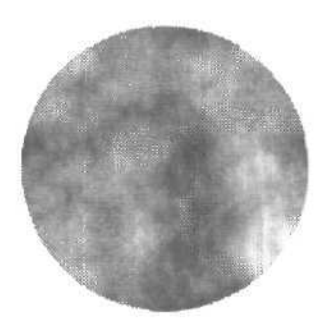


Рис. 7.96. Результат применения фильтра Clouds (Облака)

Brightness/Contrast
Brightness: -5
OK
Cancel
Contrast: +100
Preview

Рис. 7.97. Настройки Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Теперь следует окрасить Землю. Самый простой и незатейливый путь — запустить инструмент Paint Bucket (Заливка) и залить черные участки зеленым цветом, белые — голубым. Обратите внимание на то, что параметр Tolerance (Допуск) не должен превышать значения в 150.

Применим фильтр, который позволит придать Земле текстурность и одновременно не затронет океаны. Это Film Grain: Filter ▸ Artistic ▸ Film Grain (Фильтр ▸ Художественные ▸ Зернистость пленки) с настройками, показанными на рис. 7.98.

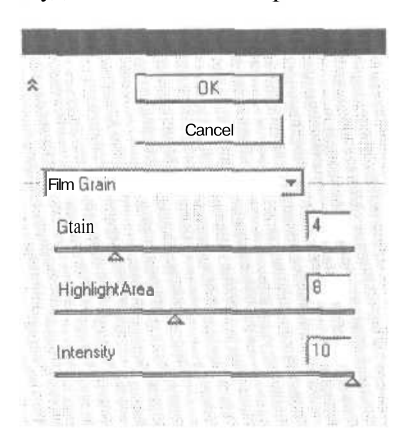


Рис. 7.98. Параметры фильтра Film Grain (Зернистость пленки)

Теперь можно переходить к самой интересной части нашей работы, а именно к имитации объема. Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Убедитесь, что созданное ранее выделение еще активно. Установите основные цвета по умолчанию (Ctrl+D) и запустите инструмент Gradient (Градиент).

Убедитесь, что вид градиента выбран как Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона). Тип градиента установите Radial (Радиальный) и создайте переход, подобный показанному на рис. 7.99.

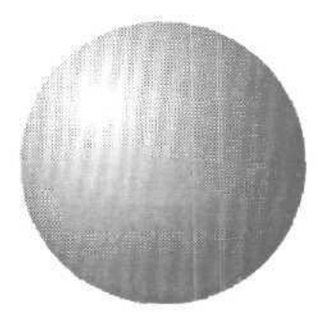


Рис. 7.99. Созданный градиент

Измените режим смешения (Blending Mode) в палитре Layers (Слои) слоя с градиентом на Multiply (Умножение). Земля сразу станет псевдообъемной. Если ее внешний вид вас устраивает, сведите все слои (Ctrl+Shift+E).

Остался последний штрих. Примените фильтр Lens Flare: Filter ▸ Render ▸ Lens Flare (Фильтр ▸ Освещение ▸ Блик) с настройками, показанными на рис. 7.100.

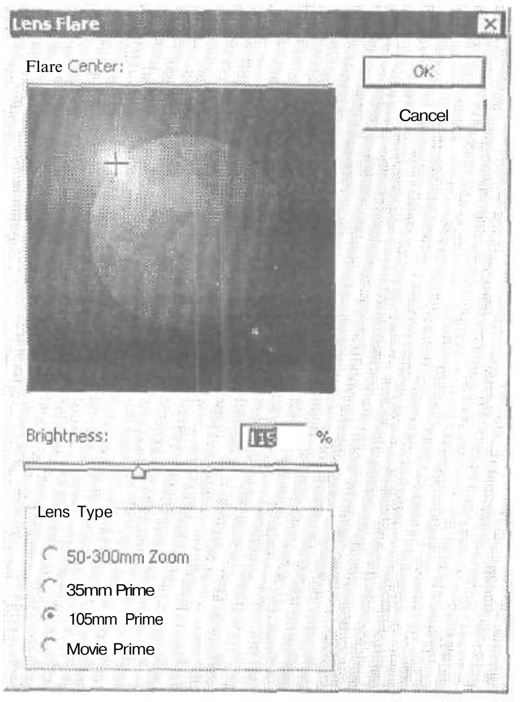


Рис. 7.100. Настройки фильтра Lens Rare (Блик)

Готовое изображение показано на рис. 7.101 (см. рис. 88 цветной вкладки).

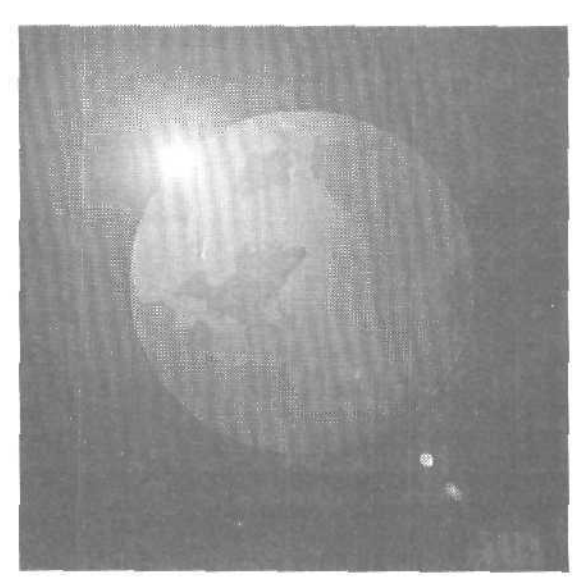


Рис. 7.101. Итоговое изображение

7.19. Стальной шар

Данный эффект по технологии имитации объема является, по мнению авторов, самым оригинальным в главе. К большому сожалению, область его практического применения очень ограниченна, но результат выглядит интересно. Мы будем рисовать стальной шар.

Создайте новое изображение размером 400x400 пикселов в любом цветовом режиме, Выставьте основные цвета в значения по умолчанию (D) и примените фильтр Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Изображение после этого шага показано на рис. 7.102.

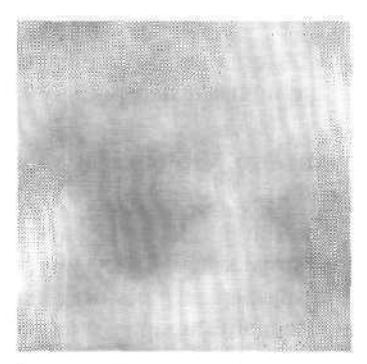


Рис. 7.102. Результат применения фильтра Clouds (Облака)

Затем применим фильтр Polar Coordinates: Filter ▸ Distort ▸ Polar Coordinates (Фильтр ▸ Искажение ▸ Полярные координаты) с настройками, показанными на рис. 7.103.

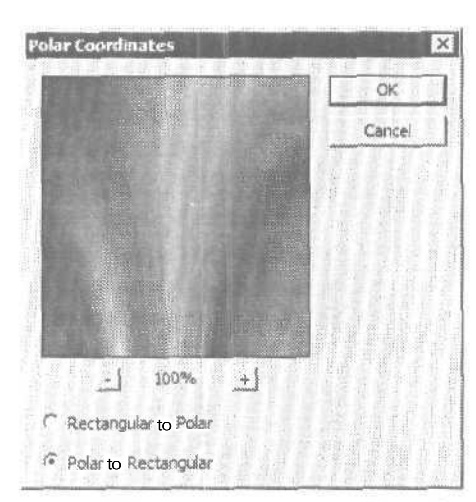


Рис. 7.103. Параметры фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

Примените последний фильтр несколько раз (Ctrl+F), пока ваша работа не станет похожа на рис. 7.104.

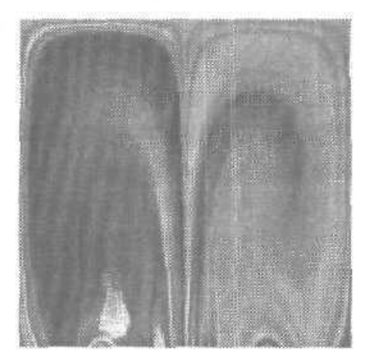


Рис. 7.104, Результат многократного применения фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты) в режиме Polar to Rectangular (Полярные в прямоугольные)

Затем снова применим фильтр Polar Coordinates: Filter ▸ Distort ▸ Polar Coordinates (Фильтр ▸ Искажение ▸ Полярные координаты), но уже с новыми настройками, показанными на рис. 7.105.

Повторяйте действие фильтра (Ctrl+F), пока не получите то, что показано на рис. 7.106.

Продублируйте слой, с которым мы сейчас работали, перетянув в палитре Layers (Слои) его на значок в виде белого листа бумаги. Примените к дубликату инструмент Free Transform (Свободное трансформирование) и разверните полотно на 180°. Затем в палитре Layers (Слои) поменяйте режим смешения нового слоя на Vivid Light.

Сведите слои (Ctrl+E) и выполните фильтр Motion Blur: Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении) с настройками, показанными на рис. 7.107.

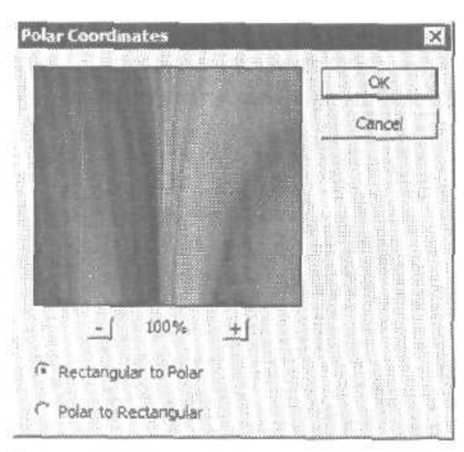


Рис. 7.105. Второй этап применения Polar Coordinates (Полярные координаты) проходит уже в режиме Rectangular to Polar (Прямоугольные в полярные)

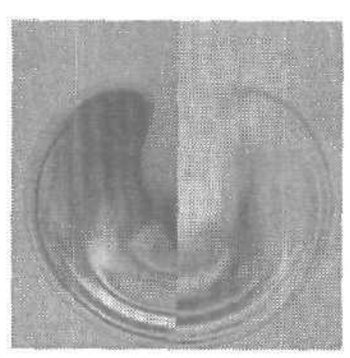


Рис. 7.106. Результат многократного применения фильтра Polar **Coordinates** (Полярные координаты) в режиме Rectangular to Polar (Линейные в полярные)

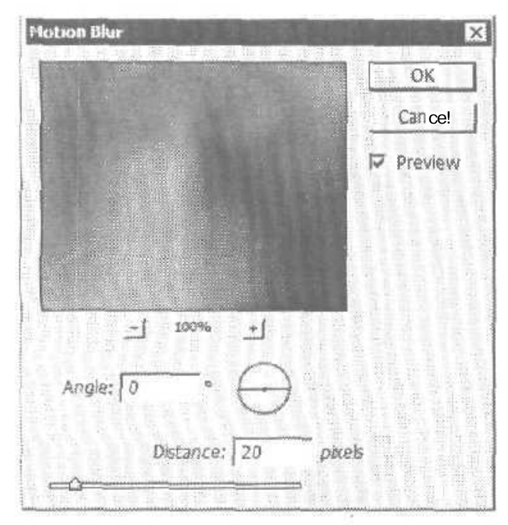


Рис. 7.107. Настройки фильтра Motion Blur **(Размытие** в движении)

На этом пример завершен. Возможно, придется немного подправить шар, используя различные инструменты, но это уже решайте сами. Авторам больше никаких действий предпринимать не пришлось. Наше конечное изображение показано на рис. 7.108.

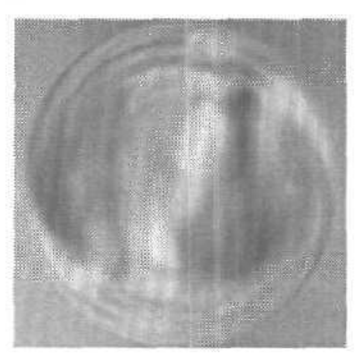


Рис. 7.108. Итоговое изображение

Глава 8

Ретушь фотографий. Фотомонтаж

8.1. Ретушируем старую фотографию

Данная глава выделяется в этой книге. В большинстве глав описаны нестандартные, неочевидные методы работы в Photoshop 7.0, в этой же ничего уникального вы не найдете. Здесь описана техника, которой на сегодняшний день ретушируется подавляющее большинство старых снимков, и это многим читателям может оказаться полезным.

Мы будем использовать очень старую фотографию из семейного альбома. Показана она на рис. 8.1 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_01.tif).



Рис. 8.1. Исходное изображение

Наша задача состоит в том, чтобы сделать эту фотографию пригодной для распечатки, например, в газете.

Прежде чем начинать ретуширование, необходимо оценить те недостатки, которые имеются на фотографии. Перечислим их в виде списка.

1. Оторванные края фотографии. Разумеется, ни о какой распечатке не может быть и речи, если два уголка оторваны напрочь.
2. Трещины и помятости — неминуемый след времени для любой старой фотографии. Их необходимо устранить.
3. Засветка в правом нижнем углу.
4. Затертая часть фотографии на изображении офицера в центре. Это самая сложная часть работы.
5. Нечеткость заднего плана.
6. Желтизна фотографии. Это также след времени, так как бумага, на которой сделана фотография, пожелтела.

Оценив все недостатки, можно приступать к работе. Сначала сделаем фотографию действительно черно-белой. Возможно, желтые оттенки и придают изображению некоторую антикварную ценность, но для увеличения реалистичности

и облегчения дальнейшей работы от них необходимо избавиться. Поэтому смените цветовую модель изображения на градации серого: Image ▸ Mode ▸ Grayscale (Изображение ▸ Режим ▸ Полутоновое).

Прежде всего, подумаем о том, как избавиться от царапин. В Photoshop есть специальный фильтр Dust&Scratches (Пыль и царапины), который предназначен для таких задач, но область его применения сильно ограничена. Дело в том, что этот фильтр представляет собой просто оригинальное размытие. Поэтому если применить его ко всей фотографии, то мы получим очень нечеткую картинку.

Выход из ситуации простой. Продублируйте имеющееся изображение: Image ▸ Duplicate (Изображение ▸ Создать копию изображения). Примените к копии фильтр Dust&Scratches (Пыль и царапины): Filter ▸ Noise ▸ Dust&Scratches (Фильтр ▸ Шум ▸ Пыль и царапины).

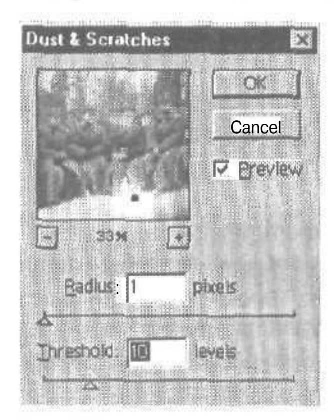


Рис. 8.2. Использование фильтра Dust&Scratches (Пыль и царапины)

Теперь вы можете с помощью инструмента Stamp (Штамп) заменить размытыми областями те области на исходной фотографии, которые особенно сильно пострадали от царапин. Но это лучше делать уже в самом конце ретуширования, поэтому оставьте пока продублированное изображение и вернитесь к первоначальному.

Вряд ли то, что вы увидите сразу после обесцвечивания фотографии, вам понравится. Поэтому изображение необходимо настроить, то есть отрегулировать яркость и контрастность. Воспользуйтесь командой цветокоррекции Brightness/Contrast (Яркость/Контраст): Image ▸ Adjust ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройка ▸ Яркость/Контраст). Примененные нами настройки отображены на рис. 8.3. В результате вы получите достаточно четкую черно-белую фотографию.

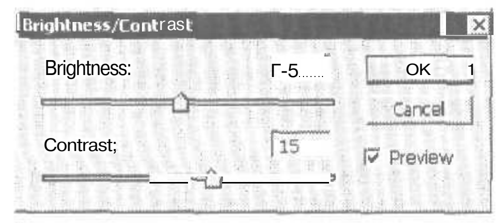


Рис. 8.3. Настройки команды Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Сейчас предстоит проделать основную работу. Она очень кропотливая, но описана будет достаточно кратко.

1. Оторванные края. В данном случае их два — верхний и нижний левые. Вообще, это могло бы стать серьезной проблемой, если бы фотография была цветной и там находилось что-то очень сложное геометрически, например лицо человека. Но в нашем случае работы очень мало, так как на оторванных уголках находились всего лишь два дерева, к тому же весьма размытых, Поэтому возьмите инструмент Stamp (Штамп) и продолжите деревья вверх. То, что было, и то, что получилось, показано на рис. 8.4. Аналогично обработайте и нижний угол. Однако в случае работы с цветной фотографией лучше использовать инструмент Healing Brush (Лечащая кисть).

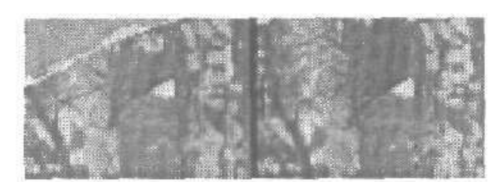


Рис. 8.4. Рисуем оторванные края

2. Засветка нижней части фотографии. В этом месте информация потеряна полностью, и восстановить ее не было бы никакой возможности, если бы мы не знали, что там находился только снег. Поэтому задача сводится к минимальной — нарисовать землю, покрытую снегом. Лучше всего выполнить это следующим образом: выделить небольшую область, покрытую снегом, при помощи прямоугольного выделения (Rectangular Marquee), а затем определить выделение в качестве образца командой Edit ▸ Define Pattern (Редактирование ▸ Определить образец). Затем возьмите инструмент Pattern Stamp (Фигурный штамп) и, выбрав в качестве источника созданный образец, закрасьте засвеченную область. Для этих целей можно использовать и инструмент Patch (Заплатка), сочетающий в себе возможности выделения и заливки.
3. Трещины и помятости на фотографии. Исправляется это при помощи того же инструмента Stamp (Штамп), но в качестве источника выбираются области не только на самой фотографии, но и на сделанном нами размытом дубликате.
4. Офицер в центре. Самая сложная часть работы, сделать которую на отлично невозможно в принципе. Мы не можем определить большинства деталей его лица, и поэтому придется их додумывать. Если вам нужен исторический документ, такие фрагменты лучше вообще не трогать. Мы работали исключительно инструментами Stamp (Штамп) и Brush (Кисть).
5. Нечеткость заднего плана. Исправляется очень просто. Возьмем инструмент Burn (Затемнитель) и, установив значение Exposure (Экспозиция) равным 70 %, обработаем задний план. В результате все контуры проступят значительно четче,

После этого можно отрезать нижнюю часть фотографии, так как она не несет никакой информации — на ней находится один снег. Еще раз отрегулируйте яркость и контрастность фотографии, и работа выполнена.



Рис. 8.5. Итоговое изображение

8.2. Меняем цвет глаз

Мы рассмотрим очень интересный пример работы с Photoshop, а именно постараемся изменить цвет глаз. Эта задача не очень простая, но все же выполнимая, и к тому же достаточно быстро. Применяется данный эффект очень широко: часто цвет глаз имеет ключевое значение на фотографии, а что делать, если он не подходит? Конечно же, исправлять самим.

В Photoshop CS появился инструмент, позволяющий быстро перекрашивать различные фрагменты. Это Color Replacement (Замена цвета). Весь этот пример может быть выполнен только этим инструментом, но для получения такого же качественного результата придется потрудиться. Одним словом, Color Replacement (Замена цвета) стал альтернативой классическому способу, описанному в данной главе, но никак не его заменой.

Откройте изображение, с которым намерены работать. В нашем примере мы убрали все, кроме верхней части лица, чтобы не было никаких отвлекающих внимание факторов.

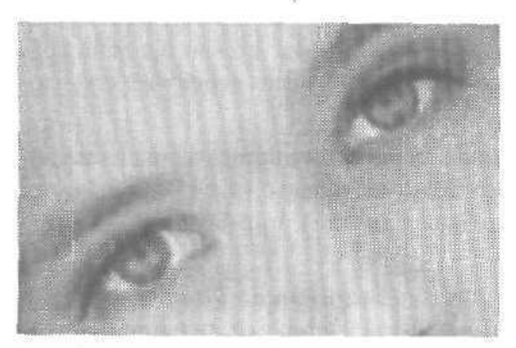


Рис. 8.6. Исходное изображение

Основная часть работы — очень точно выделить глаза. Photoshop CS обладает богатейшим инструментарием выделения, но в данном случае придется воспользоваться одним из самых старых способов, но, несомненно, самым мощным — каналами.

Методика, по которой мы будем работать, интересна технически и часто незаменима в практической деятельности. Откройте палитру Channels (Каналы) и выберите самый подходящий из трех имеющихся каналов. Слово «подходящий» в данном случае обозначает тот канал, в котором наиболее ясно и четко видны глаза. У нас таким каналом оказался Red (красный),

Скопируйте выбранный канал в новый. Для этого перетащите его мышью на кнопку с изображением чистого листа бумаги. В результате вы получите альфа-канал, полностью повторяющий исходный.

Напомним, что альфа-канал — это не канал цвета, а одна из форм выделения. Черными пикселами в нем обозначаются невыделенные области, а белыми — выделенные. Также бывают частично выделенные пикселы, которые передаются оттенками серого. На знании этих свойств альфа-канала основана наша дальнейшая работа.

Возьмите инструмент Brush (Кисть). В качестве цвета переднего плана установите белый цвет. Затем начинайте закрашивать глаза, чтобы добиться того, что показано на рис. 8.7.

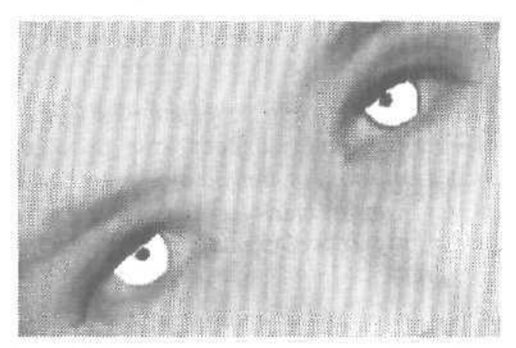


Рис. 8.7. Используем инструмент Brush (Кисть)

Можете не стараться повторить контур глаз очень точно (как вы могли заметить, мы тоже этого не делали), так как в дальнейшем недочеты можно будет исправить. Если вы довольны получившейся картинкой, то можно перейти к следующему этапу работы.

Возьмите инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) и поставьте значение допуска (Tolerance), равное 1. Это значит, что будут выделены пикселы только одного цвета. Используя Magic Wand (Волшебная палочка) при нажатой клавише Shift, выделите белую область глаз.

Теперь инвертируйте выделение: Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Залейте полученную область черным цветом, Далее уберите выделение: Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение).

Чтобы передать переходы света и тени на краях глаз, используем размытие капала: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) (рис. 8.8).

В результате контуры глаз станут несколько нечеткими, чего мы и добивались (рис. 8.9).

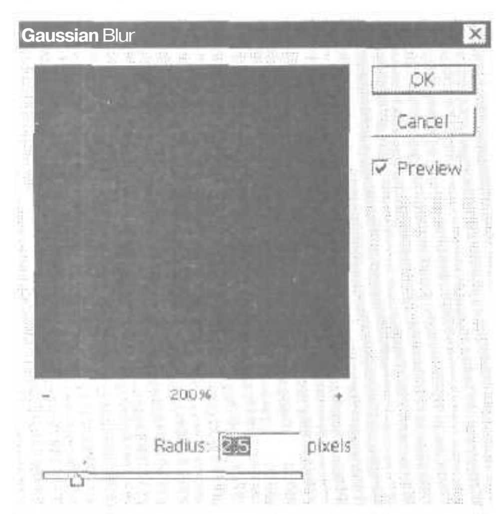


Рис. 8.8. Настройки фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

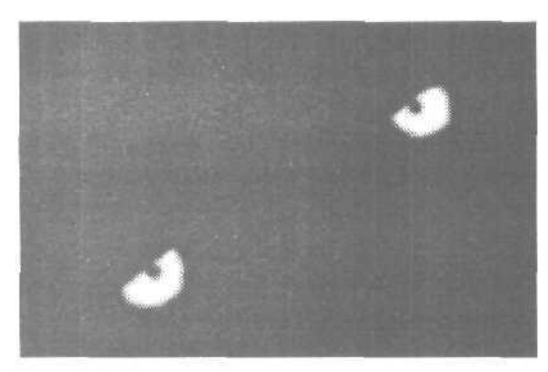


Рис. 8.9. Конечный вид дополнительного канала

Перейдите в канал RGB и загрузите выделение: Select ▸ Load selection (Выделение ▸ Загрузить выделение), В результате вы получите точную обводку глаз выделением. Но главное то, что у вас будут и частично выделенные пикселы.

Выберите цвет глаз. В нашем случае это будет зеленый, но вы можете остановиться па любом другом, последовательность дальнейших действий от этого не изменится. Установите выбранный цвет в качестве цвета переднего плана (Foreground Color),

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Это вовсе не обязательно, но для возможной коррекции результата может стать весьма полезным.

Используйте заливку; Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Заливка). Примените эту команду с параметрами, показанными на рис. 8.10.

На этом эффект можно считать выполненным. Итоговое изображение показано на рис. 89 цветной вкладки. Результат можно подкорректировать вручную при помощи инструмента Brush (Кисть) или Stamp (Штамп), но это делается тогда, когда необходимо получить результат идеального качества.

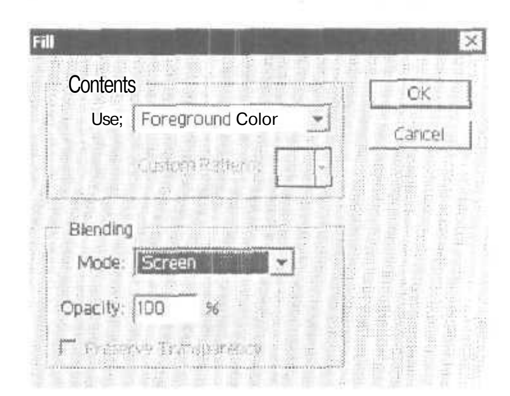


Рис. 8.10. Применение заливки

8.3. Раскрашиваем контурное изображение

Часто необходимо рисовать что-либо с пуля. Как правило, если это сложный объект, сначала рисуется его контур, а затем он раскрашивается. Процесс рисования контура мы рассматривать не станем — вы можете нарисовать его на бумаге, а затем отсканировать, либо воспользоваться дигитайзером. Или даже просто нарисовать мышью, но для этого нужны очень хорошие способности. Нам интересен лишь процесс раскрашивания, поэтому мы воспользуемся готовым контурным изображением, показанным на рис. 8.11.



Рис. 8.11. Исходное изображение

Как вы могли обратить внимание, эта картинка очень плохого качества. Многие контуры стерты, многие недостаточно прорисованы. Мы специально взяли такое изображение, чтобы продемонстрировать вполне реальную работу, а не облегченный пример. Усложним задачу: будем рисовать псевдообъемного мамонгенка, а не стилизованного под графический рисунок.

Первое, чем следует заняться, это обводка контуров. Дело в том, что мы будем заливать части мамонтенка разными цветами, а если ограничивающие их линии будут прерываться, то зальется не только то, что надо, но и все остальное. Поэтому возьмите простую кисть (Brush) и черным цветом обведите все те места, которые вызывают сомнения.

Значительно удобнее будет работать, если вместо белого цвета на изображении установить прозрачность. Это делается очень просто при помощи инструмента Magic Eraser (Волшебный ластик). Установив значение допуска примерно на 20, обработайте этим инструментом фон и области внутри контуров мамонтенка. Лучше сразу не убирать цвет со всего мамонтенка, а ограничиться только тем, с чем вы будете работать в ближайшее время. В нашем случае это спина и левое ухо.

Выберите подходящий цвет спины мамонтенка. Затем при помощи инструмента Paint Bucket (Заливка) залейте ее. Результат показан на рис. 8.12.

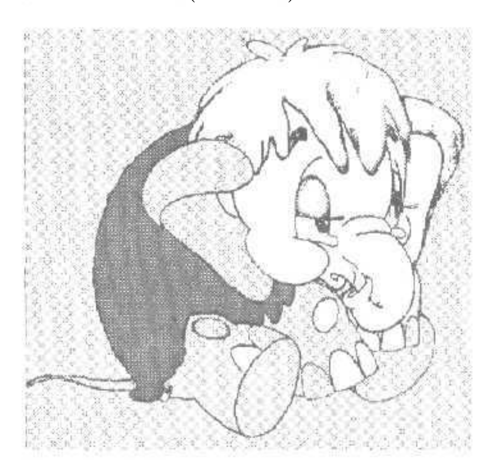


Рис. 8.12. Заливаем спину подходящим цветом

Можно, конечно, просто залить подобным методом и все остальное. Но мы хотим получить более интересное изображение, чем плоский рисунок. Поэтому придется немного повозиться.

Возьмем инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) и, установив нулевой допуск (Tolerance), выделим залитую спину. Затем скопируем ее на новый слой. Для этого нужно последовательно нажать сочетания клавиш Ctrl+C и Ctrl+V. Забегая вперед, скажем, что в основном это необходимо для дальнейшего применения слоевых эффектов.

Превратим коричневую краску в шерсть. Для этого сначала добавим шум: Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить Шум). Примененные настройки показаны на рис. 8.13.

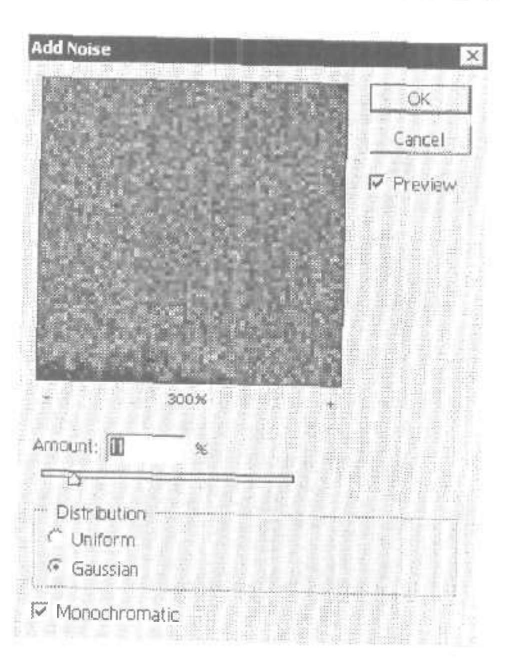


Рис. 8.13. Применение фильтра Add Noise (Добавить шум)

Полученная текстура уже похожа на шерсть. Для окончательного ее оформления примените фильтр Wind (Ветер): Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер). Настройки фильтра показаны на рис. 8.14.

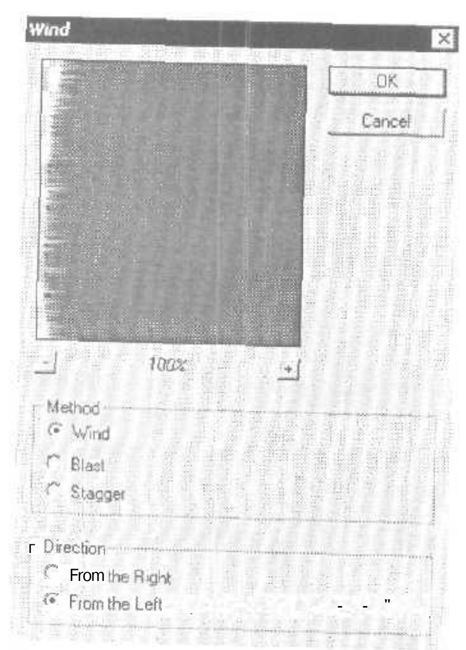


Рис. 8.14. Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

Мы добились поверхности, очень близкой к плотной шерсти. Однако, как вы помните, наша задача сложнее — добиться эффекта псевдообъема. Тут нам пригодится то, что мы скопировали спину на новый слой.

Примените стиль сдоя Bevel and Emboss (Скос и рельеф): Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стили слоя ▸ Скос и рельеф). Использованные в данном примере настройки показаны на рис. 8.15. В результате вы получите достаточно правдоподобную объемную спину.

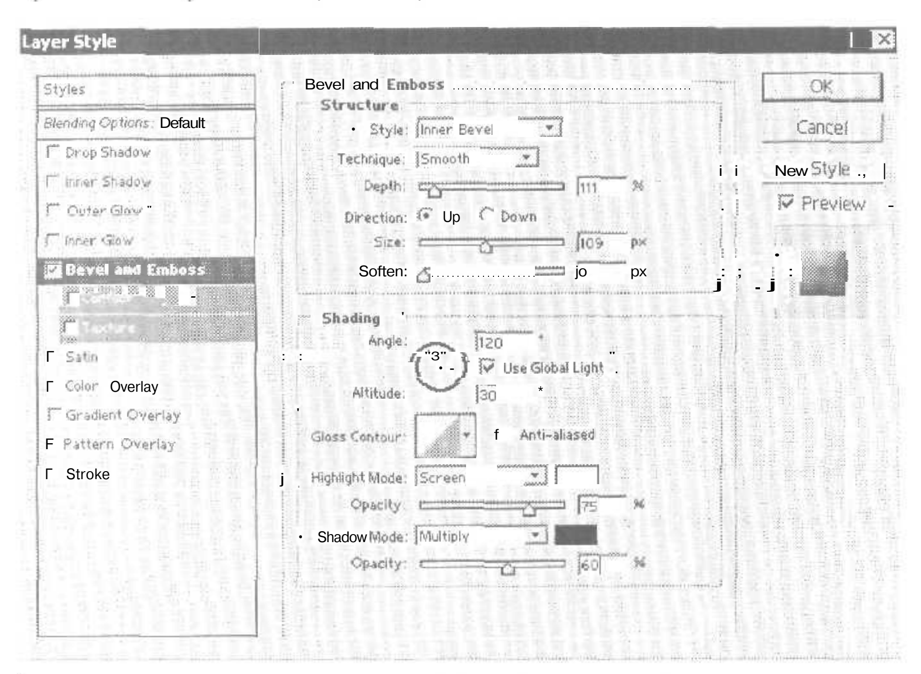


Рис. 8.15. Настройки стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф) для спины мамонтенка

Вернитесь на первый слой и повторите все вышеописанные действия уже с ухом мамонтснка. Относительно этой части работы можно добавить только то, что для верхней и нижней частей уха лучше использовать два разных слоя. Не станем приводить настройки стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф) — для уха они подбираются без особого труда.

Несколько сложнее работа с ногами мамонтенка. Их также лучше раскрашивать с помощью нескольких слоев. Настройки объема для правой нога находятся не так просто, поэтому на рис. 8.16 показаны примененные нами.

Стопа легче всего рисуется при помощи обычной кисти или инструмента Paint Bucket (Заливка). Круг в ее центре создан инструментом Burn (Затемнитель), но можно обойтись кистью. После этого вы получите примерно то, что изображено на рис. 8.17.

Сразу стоит сказать, что если вы не удовлетворены примененным цветом, то его всегда можно сменить. В нашем примере неудачно выбран цвет ног. Для того чтобы заменить его на более подходящий, достаточно обычной кисти. Выберите инструмент Brush (Кисть) и новый цвет. Затем измените режим (Mode) кисти на

Color (Цвет). Это значит, что при рисовании будет меняться только цвет пикселов, а их яркость останется неизменной. Теперь просто закрасьте ноги мамонтенка.

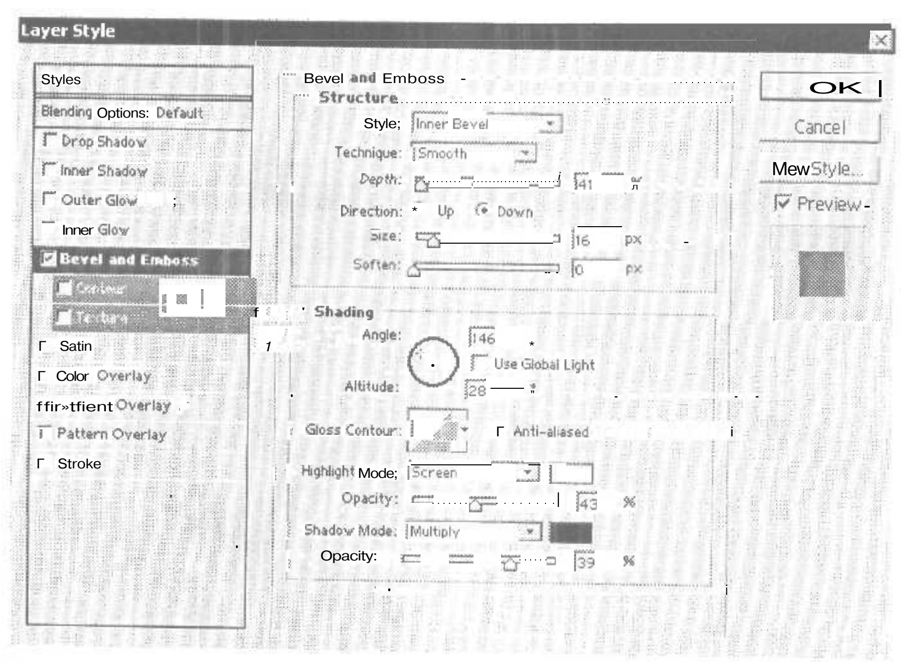


Рис. 8.16. Настройки для раскрашивания правой ноги



Рис. 8.17. Промежуточный результат

Аналогичным образом раскрашиваются и все остальные части мамонтенка. Слоев будет накапливаться достаточно много, и поэтому лучше их время от времени склеивать.

Труднее всего придется с глазами и слезами. Лучше всего нарисовать их вручную, но если у вас нет художественных способностей, то возможен обходной вари-

ант — использование градиента и дальнейшее применение стиля Bevel and Emboss (Скос и рельеф).

В конце работы необходимо подкорректировать все неточности при помощи инструментов Brush (Кисть) и Stamp (Штамп). Конечное изображение находится на рис. 90 цветной вкладки.

На эту работу у нас ушло порядка 40 минут. И результат вполне оправдывает затраченные усилия, не правда ли?

8.4. Раскрашиваем черно-белую фотографию

Любой предмет в реальном мире обладает цветом. Цвет — основная видимая характеристика всех предметов. Поэтому достаточно часто возникает потребность превратить черно-белую фотографию в цветную. Этим мы и займемся в данном разделе.

Прежде всего подберите фотографию. Если у вас нет черно-белой, то можно обесцветить цветную: Image ▸ Adjustments ▸ Desaturate (Изображение ▸ Настройки. ▸ Убрать насыщенность).

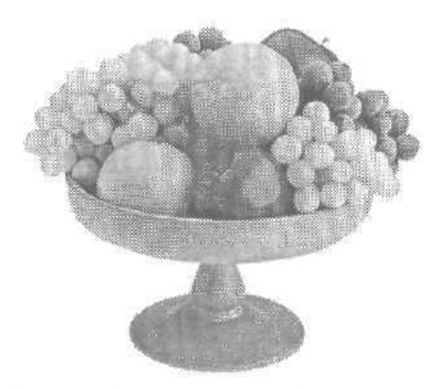


Рис. 8.18. Исходное изображение

У нас есть фотография со всеми свойствами реальных объектов: на ней передан объем естественными светотеневыми переходами, существуют неровности и шероховатости поверхности и т. д.

На чем основано раскрашивание изображений? Условно каждый пиксел можно разделить на две составляющие: цветовую (RGB-параметры) и световую (освещенность). Если поверхность состоит из одного вещества (материала), то единственное, что в ней меняется для смотрящего, — это освещенность предмета в разных точках, так как тело имеет одинаковые физические свойства во всех точках и отражает свет одинаково. Следовательно, рассматривать будем только вторую составляющую — освещенность. На черно-белой фотографии это и есть единственный параметр, определяющий то, что мы видим. Абсолютно черный цвет (R0G0B0 в RGB) соответствует абсолютно неосвещенному пикселу, а белый

(R255G255B255) — идеально освещенному. Остается еще 254 вариации серого цвета (или 254 вариации освещенности) для передачи всех остальных светотеневых переходов. Поэтому при переходе от черно-белой модели к цветной освещенность пикселов изменять не надо — необходимо добавить только цвет.

Прежде чем приступать к работе, внимательно изучите составляющие изображения. В нашем случае это апельсины, яблоки, зеленый виноград, синий виноград и ваза.

Мы предлагаем два способа окрашивания черно-белых фотографий. Начнем с самого распространенного и простого приема.

Обратите внимание на цветовую модель, в которой находится ваше изображение. Так как изображение черно-белое, то вероятнее всего, что этот режим Grayscale (Полутоновое). Переведите фотографию в один из цветных режимов. Мы выбрали RGB: Image ▸ Mode ▸ RGB (Изображение ▸ Режим ▸ RGB).

Учитывая, что все, например, апельсины одинаковы, для их раскраски будем использовать один цвет. Выберите его и установите в качестве основного. В палитре инструментов выберите Brush (Кисть) и начните закрашивать апельсин.

ПРИМЕЧАНИЕ

Также можно использовать инструмент Color Replacement (Замена цвета), который фактически и является кистью в режиме Color (Цвет).

Чтобы при добавлении цветовой составляющей к пикселу не терять светотеневую, необходимо либо раскрашивать на отдельном слое, поставив его прозрачность на значение 30–40 % (этот способ нерациональный и неточный), либо выбрать режим (Mode) кисти под названием Color (Цвет). Кисть обязательно должна быть твердой. Советуем увеличить обрабатываемую область на весь экран (Ctrl+«+»), иначе будет нелегко закрасить объект ровно.

Виноград и яблоки окрашиваются абсолютно аналогично. Описанный способ не требует никаких пояснений. Перейдем ко второму, значительно более строгому, позволяющему работать с объектами аккуратнее.

При использовании первого способа необходимо долго «размазывать» один и тот же цвет по достаточно большой поверхности. Второй способ позволяет этого избежать. В Photoshop существует мощнейшая коллекция цветокорректирующих инструментов, которые способны решить практически любую задачу.

Для начала выделите необходимый объект (мы продолжим работу над этим же изображением и выберем виноград). Можно использовать такие инструменты выделения, как Magnetic Lasso (Магнитное лассо), Magic Wand (Волшебная палочка), Реп (Перо). Если получилось не очень точно, помните, что выделение всегда можно изменить следующими способами:

- выбрать команду Select ▸ Transform Selection (Выделить ▸ Преобразовать выделение). Команда, похожая на Free Transform (Свободное трансформирование), только работает не с изображением, а с выделением;
- использование любых инструментов выделения в сочетании с нажатой клавишей Shift позволяет добавить область в выделение, Alt — убрать.

Приступим к окрашиванию изображения. Для этого проделайте следующее: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/насыщенность) (рис. 8.19).

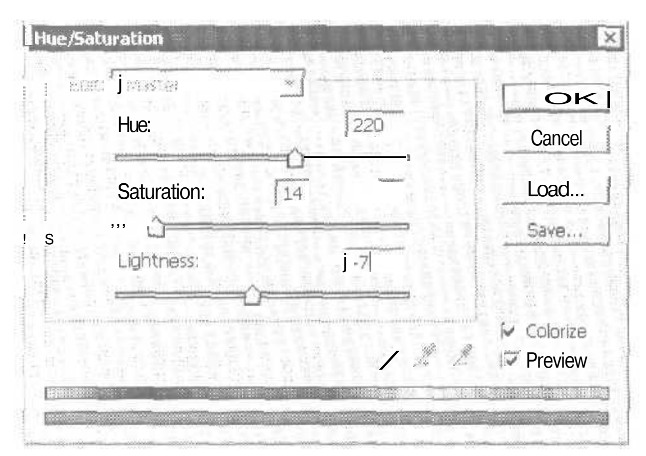


Рис. 8.19. Диалоговое окно команды Hue/Saturation (Цвет/насыщенность)

Установите флажок Colorize (Тонирование). Это значит, что на выделенную область (а если ее нет, то на все изображение) будет наложен цвет, установленный при помощи настроек, расположенных в данном диалоговом окне. Рисунок 8.20 иллюстрирует полученный результат.



Рис. 8.20. Изображение после цветокоррекции

Аналогичная операция выполняется для остальных объектов. Этот способ значительно удобнее предыдущего тем, что позволяет быстро подобрать оптимальный цвет для объекта. Однако применение второго способа ограничено множеством факторов (особенно важна контрастность на исходном изображении), а работа с кистью хоть и утомительна, но достаточно универсальна. Поэтому, чтобы достичь наилучшего результата, нужно скомбинировать оба предложенных способа. Рисунок 91 на цветной вкладке иллюстрирует итог работы.

8.5. Переводим цветное изображение в дуплексное

В предыдущем разделе было рассказано о том, как можно из черно-белого изображения сделать цветное. Сейчас же мы расскажем об обратной операции. Перевести цветное изображение в обычное черно-белое не составляет никакого труда, но вот перевести его в битовое и при этом получить красивый результат уже не так просто.

Откройте цветное изображение любого размера и цветовой модели. В качестве примера мы взяли цветную фотографию яблока.

Переведите изображение в черно-белый режим: Image ▸ Mode ▸ Grayscale (Изображение ▸ Режим ▸ Полутоновое). После этого вся информация о цвете данного изображения теряется. В результате должна получиться обычная черно-белая фотография (рис. 8.21).

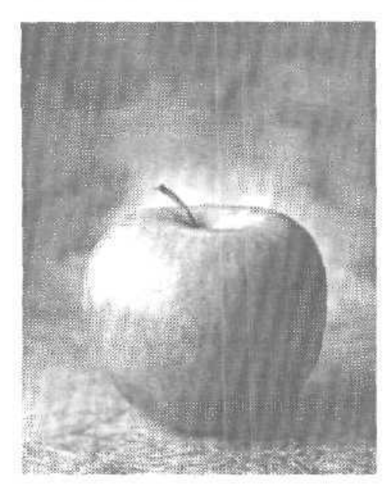


Рис. 8.21. Черно-белое изображение

Так как Photoshop — редактор растровой графики, то любой объект представлен в нем в качестве совокупности разноцветных точек (пикселов). Такой рисунок получил название «битовая карта» (bitmap).

ПРИМЕЧАНИЕ

В Photoshop термин «битовая карта» применяется только к черно-белым изображениям (не пугайте с изображениями в режиме Grayscale — полутоновыми). Это обусловлено тем, что каждому пикселу такого рисунка соответствует один бит данных (значение 1 или 0).

Выполнив команду Image ▸ Mode ▸ Bitmap (Изображение ▸ Режим ▸ Битовая карта), вы увидите диалоговое окно, представленное на рис. 8.22.

В раскрывающемся списке есть 5 различных битовых карт, по-разному преобразующих рисунок. В последнем варианте можно загружать текстуру, в соответствии с рисунком которой будет строиться расположение черных и белых пикселов на изображении. После применения какой-либо битовой карты рисунок будет состоять из двух цветов, а все серые оттенки исчезнут.

Bitmap
Resolution
Input: 78.74 pixels/cm
Output: 72 pixels/inch
OK
Cancel
Method
use: Diffusion Dither
50% Threshold
Pattern Dither
Diffusion Dither
Halftone Screen...
Custom Pattern

Рис. 8.22. Диалоговое окно Bitmap (Битовая карта)

Рисунок 8.23 демонстрирует результат применения различных битовых карт к фотографии яблока. В последнем случае была загружена текстура кирпичей.

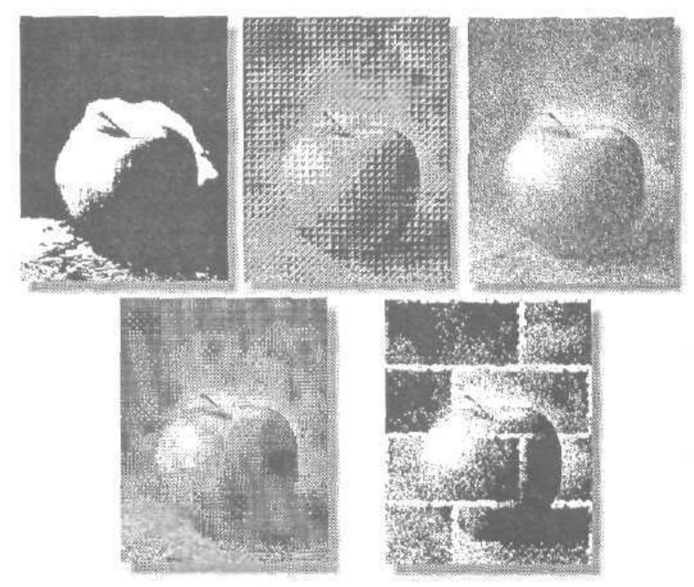


Рис. 8.23. Варианты битовых карт

8.6. Квадроплексное (четырехцветное) изображение

В этом разделе мы хотим рассказать еще об одном режиме, в котором могут быть представлены изображения. Речь пойдет о дуплексных иллюстрациях. Чаще всего они применяются в полиграфии, когда необходимо получить цветное изображение, имея в распоряжении всего несколько цветов.

Дуплексными называются полутоновые изображения, которые можно напечатать, используя две краски. В Photoshop можно создавать также триплексное

и квадроплексное изображения (требующие при печати 3 и 4 цвета соответственно).

Для примера мы выбрали изображение, представленное на рис. 8.24.



Рис. 8.24. Начальное изображение

Для того чтобы стала доступна команда преобразования изображения в n-цветное, необходимо прежде всего стереть всю информацию о составляющих его цветах: Image ▸ Mode ▸ Grayscale (Изображение ▸ Режим ▸ Полутоновое). После этого шага изображение превратится в черно-белое (рис. 8.25),



Рис. 8.25. Черно-белое изображение

Для преобразования изображения в дуплексное, триплексное или квадроплексное необходимо выполнить команду Image ▸ Mode ▸ Duotone (Изображение ▸ Режим ▸ Дуплекс). Вы увидите диалоговое окно, представленное на рис. 8.26.

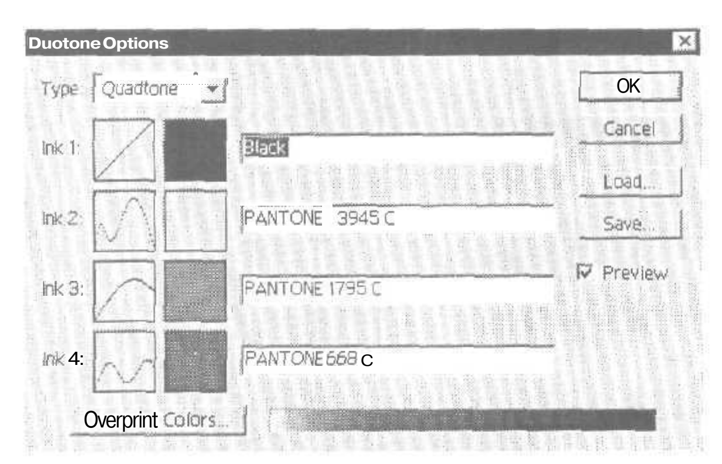


Рис. 8.26. Диалоговое окно Duotone (Дуплекс)

В разделе Type (Тип) можно выбрать количество цветовых составляющих будущего рисунка (оно варьируется от 1 до 4). В зависимости от выбранного типа активными станут те или иные цветовые окна.

Цвета, составляющие изображение, можно менять, щелкнув мышью по соответствующему цветному квадратику, а соотношение цветов — при редактировании графиков, которые очень похожи на тоновые кривые. Окна настройки цвета и его распределения, а также установленные нами цвета, представлены на рис. 8.27.

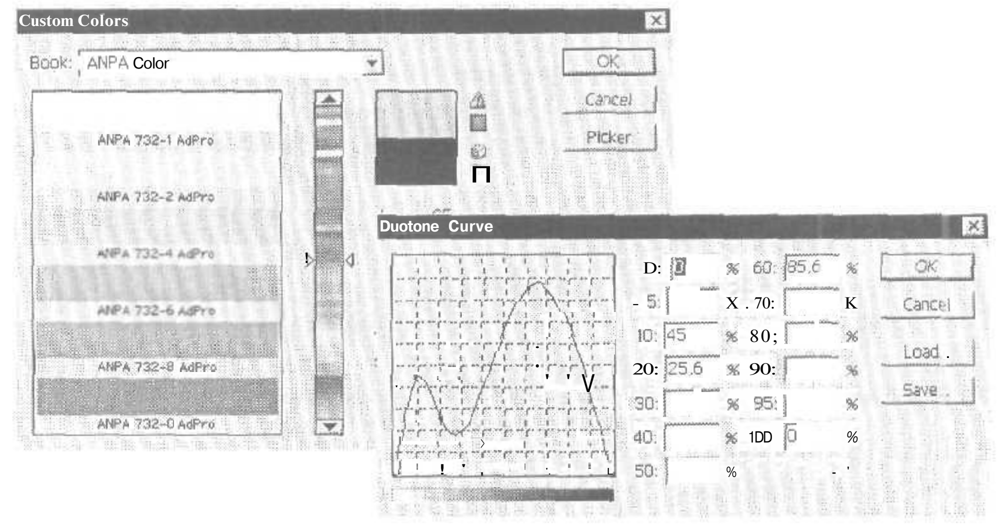


Рис. 8.27. Окна настройки и распределения цвета

Если возникает необходимость подкорректировать получившийся рисунок, то можно воспользоваться стандартными средствами цветокоррекции Photoshop, такими как команда Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность) и Brightness/Contrast

(Яркость/Контраст) (рис. 8.28). Эти команды находятся в меню Image ▸ Adjustments (Изображение ▸ Настройки).

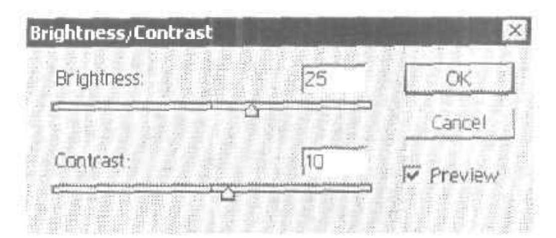


Рис. 8.28, Диалоговое окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Результатом данной работы станет цветное изображение, которое не требует больших затрат при распечатывании, однако выглядит очень красочно (см. рис. 92 на цветной вкладке).

ВНИМАНИЕ

Если вы собираетесь распечатывать данное изображение, то позаботьтесь о том, чтобы интенсивность цветов красителя убывала с увеличением их номера. Это необходимо потому, что программа печатает отдельные макеты в порядке их размещения в диалоговом окне Duotone (Дуплекс). Правильное расположение цветов улучшит качество изображения.

8.7. Слияние фотографий

Довольно часто встречаются дизайнерские работы, в которых одно изображение плавно переходит в другое. Действительно, это очень впечатляющий эффект, который *правится* подавляющему большинству зрителей. Кроме того, это почти самое простое, что можно сделать при помощи Photoshop.

Существует два основных способа реализации этого эффекта. Абсолютно невозможно выделить из них лучший, но, как правило, они применяются в разных ситуациях.

8.7.1. Способ первый

Этот метод применяется в том случае, если необходимо слить вместе две целых фотографии, не выделяя на них одиночных объектов.

Выберите подходящие фотографии. Мы выбрали вот такие. (рис. 8.29 и рис. 8.30) (оригиналы рисунков находятся на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_29.tif и 8_30.tif). Обязательное условие в данном примере — первая и вторая фотография должны быть одинаковы по размеру, хотя бы по ширине.

Сейчас мы будем работать с первой фотографией. Сделайте ее активной и перейдите в режим быстрой маски (Quick Mask). Сделать это легче всего, нажав клавишу Q. Режим быстрой маски — это примерно то же самое, что и дополнительный канал, то есть особый вид выделения.

Возьмите инструмент Gradient (Градиент) и залейте изображение примерно так, как показано на рис. 8.31.



Рис. 8.29. Первая исходная фотография

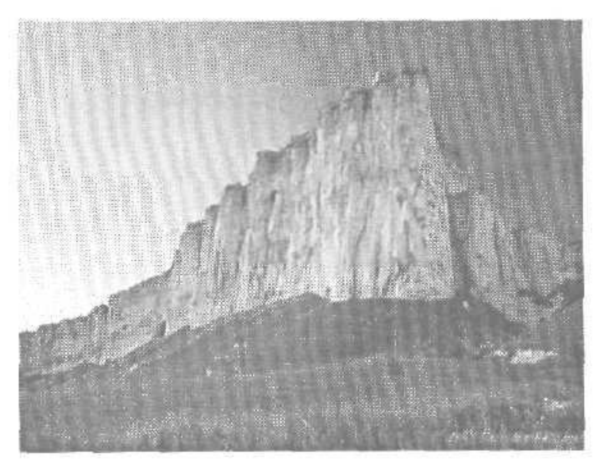


Рис. 8.30. Вторая исходная фотография

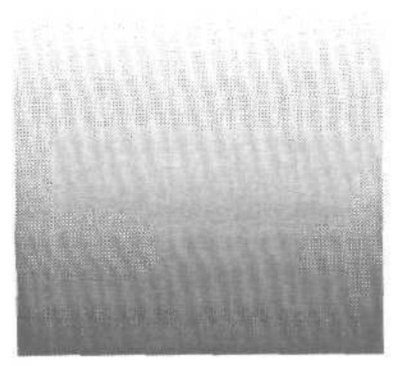


Рис. 8.31. Применяемый градиент

Теперь вернитесь в обычный режим редактирования нажатием клавиши Q. Вы получите выделение, большая часть которого будет невидимой, так как пикселы выделены частично. Это и необходимо для правильного слияния изображений.

Скопируйте выделенную часть (Ctrl+C) и вставьте уже на второй фотографии (Ctrl+V). Эффект получен, но можно подкорректировать прозрачность слоя. Итоговое изображение показано на рис. 93 цветной вкладки.

8.7.2. Способ второй

Этот способ несколько сложнее, но зато дает больше возможностей. Он применяется в том случае, если необходимо слить не две целых прямоугольных фотографии, а фотографию и отдельный объект.

Прежде всего, подберем то, что мы будем использовать в качестве объекта. В большинстве случаев это изображения людей. Исходное изображение показано на рис. 8.32 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_32.tif).



Рис. 8.32. Изображение объекта для вставки

Теперь необходимо выделить изображение девушки. Наиболее качественно это делается через каналы, но если у вас немного времени, то можно упростить работу и воспользоваться инструментами выделения, например Magnetic Lasso (Магнитное лассо). Мы именно так и поступили.

Далее воспользуемся следующей командой: Select ▸ Feather (Выделение > Растушевка). Она позволяет модифицировать выделение таким образом, чтобы появилась еще область частично выделенных пикселов. На сколько пикселов расширять выделение, вы указываете сами. В данном примере взято значение 60 (рис. 8.33).

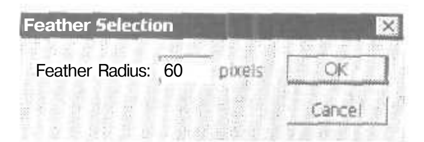


Рис. 8.33. Использование команды Feather (Растушевка)

Затем подберите фотографию, на которую будете накладывать изображение объекта. Наш выбор показан на рис. 8.34 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_34.tif).

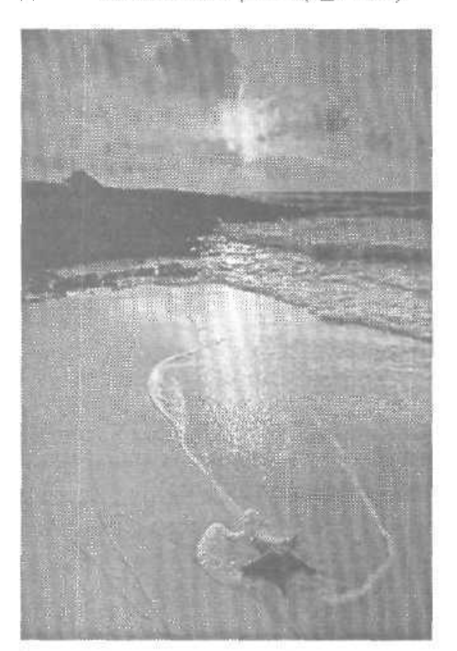


Рис. 8.34. Фоновое изображение

Теперь вернитесь к предыдущей фотографии, На ней мы имеем модифицированное выделение, которое нужно скопировать (Ctrl+C). Не забывайте о том, что клавиатурные сокращения работают только при английской раскладке клавиатуры. Затем вставьте (Ctrl+V) скопированное изображение на вторую фотографию. Эффект сделан (см. рис. 94 на цветной вкладке).

8.8. Цветок в воде

В этом разделе описан самый легкий способ поместить изображение в воду. Технология эта достаточно проста и вместе с тем оригинальна, что и послужило поводом ее появления в данной книге.

Выберите исходное изображение. Это может быть как фотография, так и рисованная картинка. Первый вариант несколько усложняет процесс, но никак не является препятствием в работе. Наш выбор показан на рис. 8.35 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_35.tif).

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). Это будет слой, на котором мы нарисуем воду, поэтому назовем его Water.

Определите, какая часть изображения должна быть погружена в воду. Затем при помощи инструмента Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) выделите эту часть.

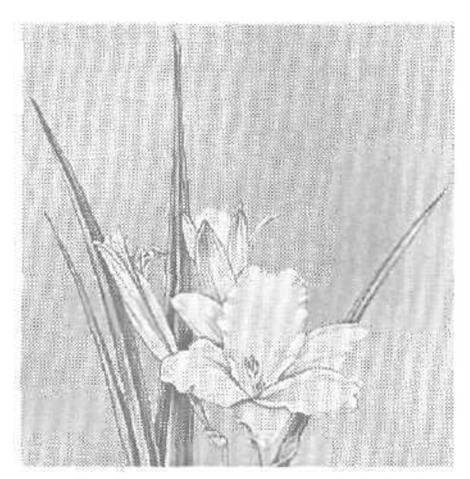


Рис. 8.35. Исходное изображение

Установите в качестве цвета переднего плана (Foreground Color) синий, а в качестве цвета заднего плана (Background Color) белый. Примените фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Освещение ▸ Облака). Как итог получим разностную заливку выделения. Этот этап работы отображен на рис. 8.36.

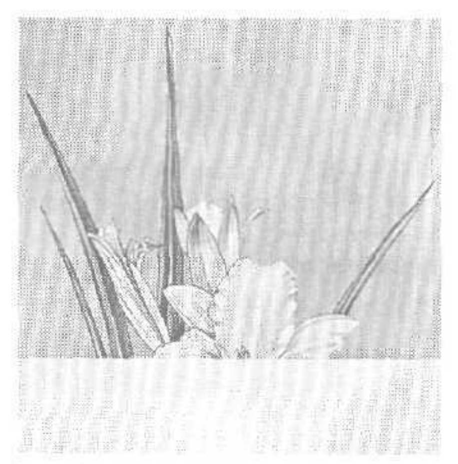


Рис. 8.36. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

Полученная картинка напоминает воду очень мало. Но исправить это совсем несложно. Откройте окно со свойствами слоя: Layer ▸ Layer Style ▸ Blending Options (Слой ▸ Стили слоя ▸ Параметры наложения). В нем измените значение Opacity (Непрозрачность) па 60 %. В результате вы получите вполне правдоподобную воду.

Затем возьмите инструмент Eraser (Ластик) и измените поверхность воды около цветка так, как это сделано на рис. 8.37. Это необходимо для повышения реалистичности изображения,

Вернитесь на первый слой. Видимость воды лучше отключить, щелкнув на значке в виде глаза напротив слоя Water в палитре Layers (Слои). Затем выделите

всю подводную часть цветка. Удобнее всего сделать это инструментом Polygonal Lasso (Многоугольное лассо), но можно воспользоваться, например, каналами.

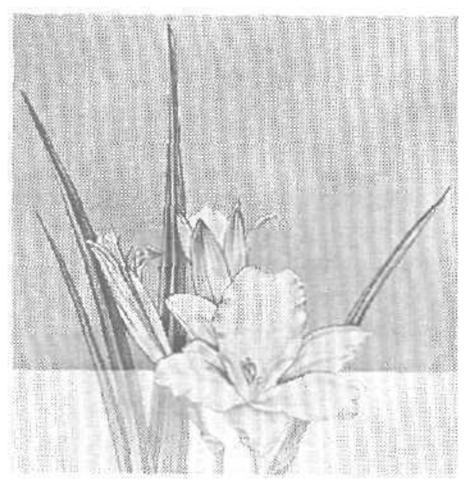


Рис. 8,37. Около цветка необходимо изменить поверхность воды

Выделив нижнюю часть цветка, перенесите ее на новый слой. Для этого щелкните правой кнопкой мыши внутри выделения и в раскрывшемся контекстном меню выберите команду Layer Via Cut (Слой вырезанием). Обратите внимание на то, что полученный слой должен находиться ниже слоя Water.

Примените к новому слою фильтр ZigZag: Filter ▸ Distort ▸ ZigZag (Фильтр ▸ Деформация ▸ Зигзаг). Использованные настройки показаны на рис. 8.38.

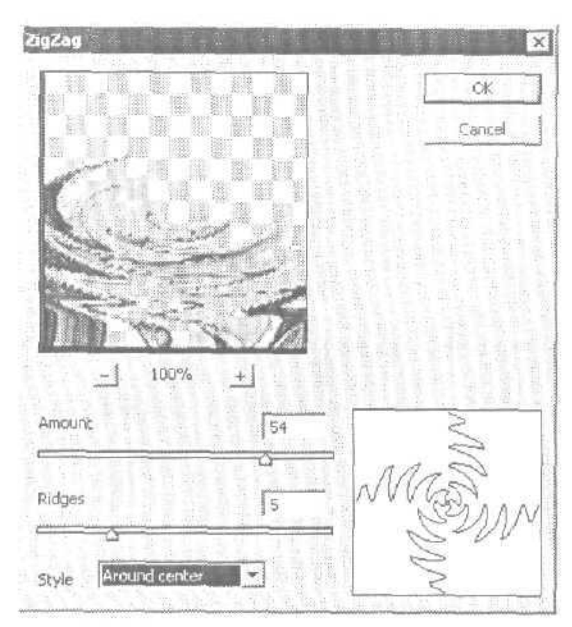


Рис. 8.38. Использование фильтра ZigZag (Зигзаг)

Вот и все. Можно подкорректировать картинку при помощи инструмента Stamp (Штамп), но это уже сугубо индивидуально. Итоговое изображение представлено на рис. 95 цветной вкладки.

8.9. Переносим человека в другое окружение

Этот раздел посвящен чистому фотомонтажу. Наша задача состоит в том, чтобы создать иллюзию нахождения человека в обстановке, в которой он никогда не был. Пожалуй, большинство работ, выполняемых в Photoshop и связанных с фотомонтажом, имеют похожий сценарий.

Выберите исходную фотографию. Мы остановились на показанной на рис. 8.39 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_39.tif).



Рис. 8.39. Исходное изображение

Прежде всего, нужно выделить фигуру девочки. Но сделать это совсем не просто, так как имеются развевающиеся по ветру волосы, то есть от использования инструментов выделения вроде Magnetic Lasso (Магнитное лассо) придется отказаться. Воспользуемся способом выделения через каналы. Откройте палитру Channels (Каналы) и изучите каналы. Вам необходимо выбрать самый контрастный — тот, на котором наиболее четко проступают волосы. В данном примере этим каналом оказался Red (красный).

Скопируйте этот канал в новый. Для этого достаточно в палитре Channels (Каналы) перетащить мышью исходный канал на кнопку в виде листка бумаги. После этого начинаем обрабатывать новый канал.

В альфа-канале белые пикселы символизируют выделенные области, а черные - невыделенные. Нам необходимо получить выделение фигуры девочки, но в данном случае удобнее сделать ее контур черным, а фон белым.

Увеличим контрастность изображения: Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Примененные параметры показаны па рис. 8.40.

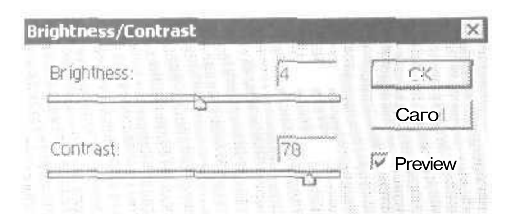


Рис. 8.40. Настройки в диалоговом окне Brightness/Contrast (Яркость/Контраст)

Пришло время самой кропотливой работы в этом примере. Необходимо, используя инструмент Sponge (Губка) с параметром Desaturate (Уменьшить насыщенность), усилить слабо выраженные темные области, например отдельные волоски.

Затем, используя инструмент Brush (Кисть), приведите канал к виду, показанному на рис. 8.41.



Рис. 8.41. Вид альфа-канала после обработки

Работа над выделением закончена. Вернитесь в канал RGB и загрузите его как выделение: Select ▸ Load Selection (Выделение ▸ Загрузить выделение). Затем инвертируйте его: Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать).

Теперь нужно выбрать фотографию, на которую будем накладывать изображение девочки. Тут следует опираться только па логику, так как никаких технических требований нет. Мы остановились на рис. 8.42 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_42.tif).

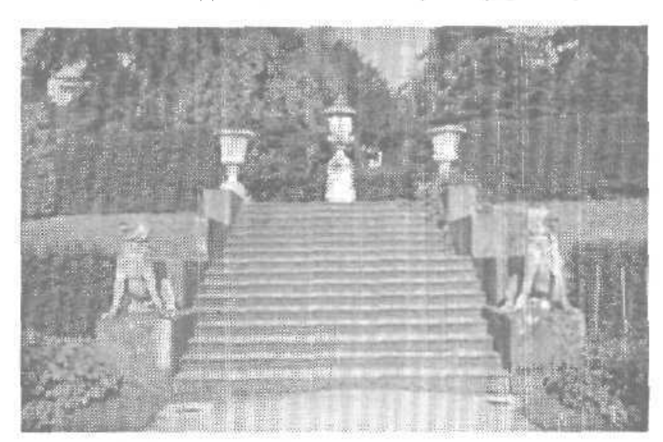


Рис. 8.42. Фоновое изображение

Вернитесь к первой фотографии и скопируйте выделенную область (Ctrl+C), а затем вставьте ее в выбранную фотографию (Ctrl+V).

Скорее всего, сразу вы не будете удовлетворены размещением девочки и ее размерами. Исправить эти недостатки очень просто при помощи команды Free Transform (Свободное трансформирование) (Ctrl+T).

Для усиления реализма можно создать тень от девочки. Но это не так просто, как может показаться на первый взгляд. Сначала необходимо найти направление света на фоновой фотографии, так как все тени, в том числе и созданные вами, должны лежать в одном направлении.

Как это ни печально, но в данном случае воспользоваться возможностями слоевого эффекта Drop Shadow (Внешняя тень) не удастся, так как тень не должна быть параллельна силуэту девочки, а разместить ее в перспективе при помощи данного эффекта невозможно.

Выделите контур девочки. Это можно сделать очень грубо, *так* как точность значения не имеет. Затем выберите команду Select ▸ Transform Selection (Выделение ▸ Преобразовать выделение) и преобразуйте выделение таким образом, чтобы оно повторяло контур возможной тени. В ходе работы вы должны полагаться только на свое художественное чувство. Впрочем, всегда есть подсказка в виде итогового изображения.

Примените к преобразованному выделению команду Select ▸ Feather (Выделение ▸ Растушевка) с шириной области частичного выделения 14 пикселов. Таким образом можно передать плавные переходы по краям тени.

Создайте новый слой (Ctrl+Shift+N). На нем залейте выделение черной краской, используя инструмент Paint Bucket (Заливка).

Если есть необходимость, измените прозрачность слоя, выбрав команду Layer ▸ Layer Style ▸ Blending Options (Слой ▸ Стили Слоя ▸ Параметры наложения) и подобрав оптимальное значение Opacity (Непрозрачность).

Работа завершена (результат см. на рис. 96 цветной вкладки). Правда, можно еще немного подкорректировать изображение при помощи инструмента Stamp (Штамп), но это совсем не обязательно.

8.10. Неоконченный рисунок

Этот раздел будет посвящен не созданию неоконченного рисунка, как можно было бы предположить, а тому, как преобразовать фотографию, чтобы она выглядела как незавершенный шедевр.

Для реализации этого замысла подойдет любая фотография с таким сюжетом, который мог бы быть не только сфотографирован, но и нарисован. В качестве примера предлагается работа над фотографией, представленной на рис. 8.43, -- простым натюрмортом (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_43.tif).



Рис. 8.43. Начальное изображение

Скопируйте изображение на новый слой. Для этого можно щелкнуть правой кнопкой мыши по слою в палитре Layers (Слои) и в контекстном меню выбрать команду Duplicate Layer (Создать копию слоя) либо перетащить фоновый слой к кнопке с изображением чистого листа в нижней части палитры слоев. Еще один способ — воспользоваться буфером обмена: нажмите последовательно сочетания клавиш Ctrl+A (выделить все), Ctrl+C (копировать) и Ctrl+V (вставить). Содержимое буфера обмена автоматически вставится на новый слой.

Преобразуем верхний слой так, что бы он напоминал небрежный карандашный набросок. Для этого сначала выберем команду Filter ▸ Stylize ▸ Find Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Найти края). При помощи данного фильтра удаляется заливка и подчеркиваются контрастные элементы.

Лишите слой его цветовых составляющих: Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Цвет/Насыщенность) (рис. 8.44).

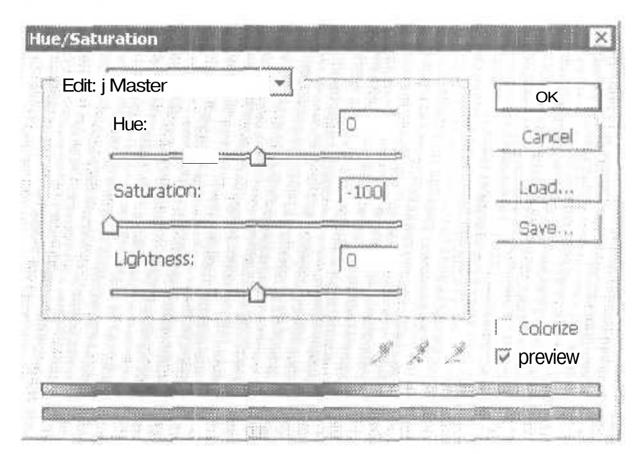


Рис. 8,44. Диалоговое окно команды Hue/Saturation (Цвет/Насыщенность)

Здесь следует изменить только параметр Saturation (Насыщенность), установив его на минимум (-100). В результате верхний слой изображения должен выглядеть примерно так, как показано на рис. 8.45.



Рис. 8.45. Верхний черно-белый слой

Следующий этап работы относится к нижнему слою. Необходимо лишить его гладкости фотографии и придать ему большее сходство с рисованным. Этого эффекта можно добиться, воспользовавшись фильтром Filter ▸ Artistic ▸ Poster Edges (Фильтр ▸ Имитация ▸ Постеризовать края). Диалоговое окно данного фильтра с использованными настройками представлено на рис. 8,46.

Установите параметры, примерно равные следующим значениям: Edge Thickness (Толщина краев) — 9, Edge Intensity (Интенсивность краев) — 0, Posterization (Постеризация) — 3.

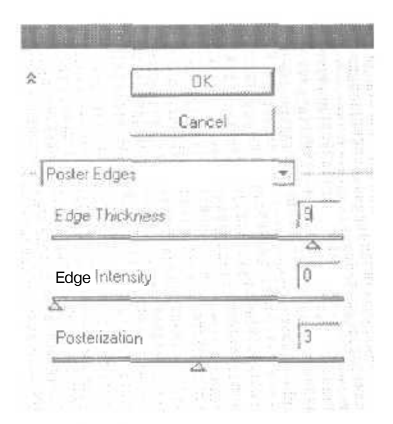


Рис. 8.46. Диалоговое окно фильтра Poster Edges (Постеризовать края]

И наконец, последний этап, на котором вы станете художником, творящим свою картину, а не просто исполнителем команд.

Активизируйте инструмент Erase (Ластик), для чего воспользуйтесь палитрой инструментов или нажмите клавишу Е. Кисть желательно выбрать круглую, но небольшого размера. Сделайте активным верхний слой с черно-белым изображением и сотрите там некоторые фрагменты. Цветной слой, расположенный ниже, станет виден.

Вот и все. В результате должно получиться достаточно интересное, но все же неоконченное произведение, например такое, как представлено на рис. 8.47 (см. рис. 97 цветной вкладки).



Рис. 8.47. Итоговое изображение

8.11. Имитация старой фотографии

В этой главе мы уже говорили о том, как исправить на фотографии следы времени — царапины, оторванные фрагменты, следы пыли и прочие неприятности. Но в жизни иногда нужно не только восстановить старую фотографию, но и сымитировать

ее, имея в наличии отличный современный цветной снимок. Это тоже своего рода искусство, поэтому задаче имитации старого снимка посвящен этот раздел.

Для начала подберите подходящую фотографию. Мы остановились на изображении, приведенном на рис. 8.48 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_48.tif).

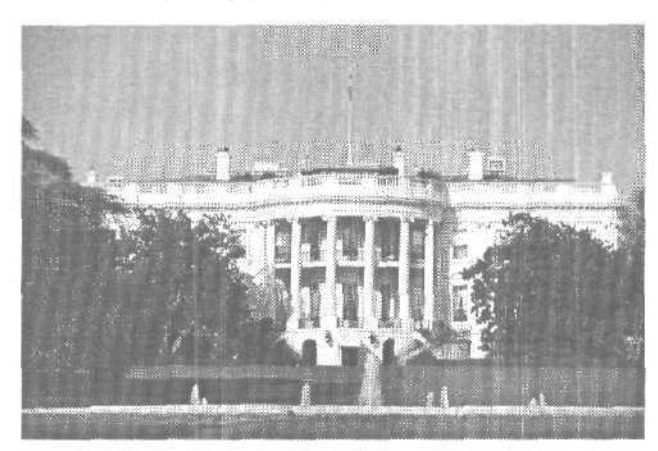


Рис. 8.48. Исходное изображение

Прежде всего следует передать своеобразный оттенок старых фотографий. Делается это при помощи дуплексного режима, который подробно описан в разделе 8.6. Если вы не умеете пользоваться дуплексным режимом, прочитайте этот раздел и переведите фотографию в оттенки светло-коричневого цвета. Определять его можно, опираясь на итоговое изображение.

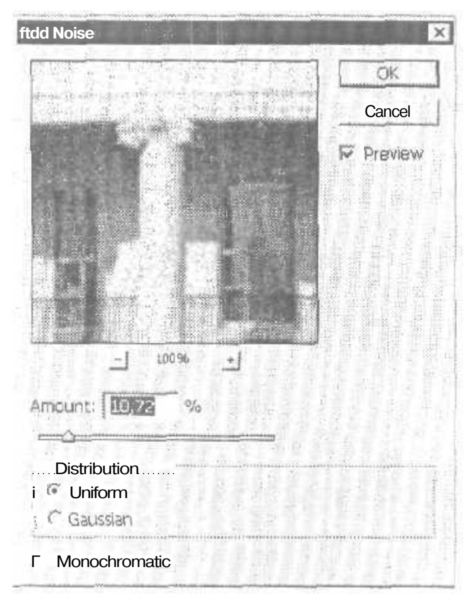


Рис. 8.49. Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Любое старое изображение содержит шум, образующийся от въевшейся пыли. Сымитируем шум фильтром Add Noise: Filter > Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) с настройками, показанными на рис. 8.49.

Продублируйте изображение на новый слой: Layer ▸ Duplicate Layer (Слой ▸ Дублировать слой). В палитре Layers (Слои) нужно снизить непрозрачность до уровня 45 %, а также выбрать Blending Mode (Режим смешения) Screen (Экран). После этого примените фильтр Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) с параметрами, указанными на рис. 8.50.

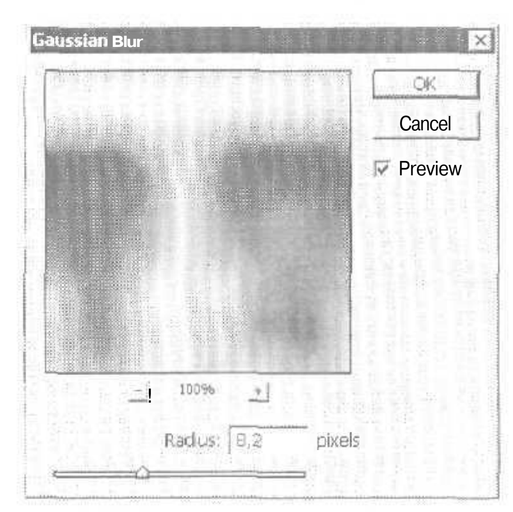


Рис. 8.50. Параметры фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу]

Остался последний шаг. Сведите слои (Ctrl+E) и добавьте потертости фотографии фильтром Film Grain: Filter ▸ Artistic ▸ Film Grain (Фильтр ▸ Художественные ▸ Зернистость пленки). Использованные при этом авторами настройки можно найти на рис. 8.51.

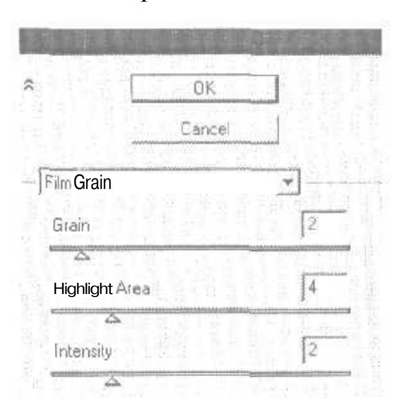


Рис. 8.51. Параметры фильтра Film Grain (Зернистость пленки)

Можно добавить на работу выцветшие области, используя инструмент Dodge (Осветлитель), или пятна, используя Burn (Прожиг), но это уже вы должны опре-

делить сами, исходя из внешнего вида работы на данном этапе. Анторы использовали оба инструмента. Готовое изображение показано на рис. 8.52 (см. рис. 98 цветной вкладки).

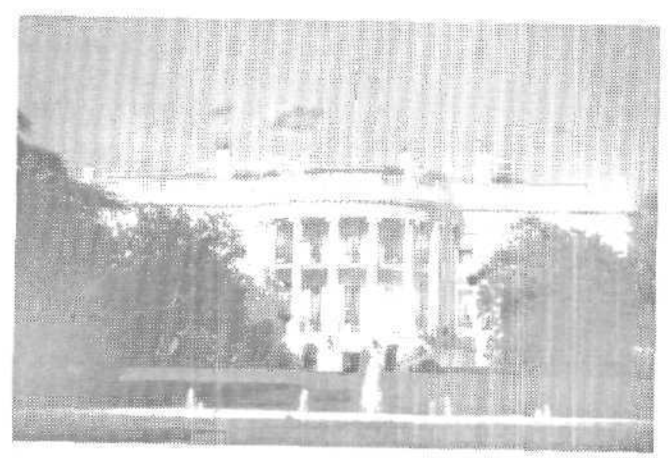


Рис. 8.52. Итоговое изображение

8.12. Рисунок из фотографии

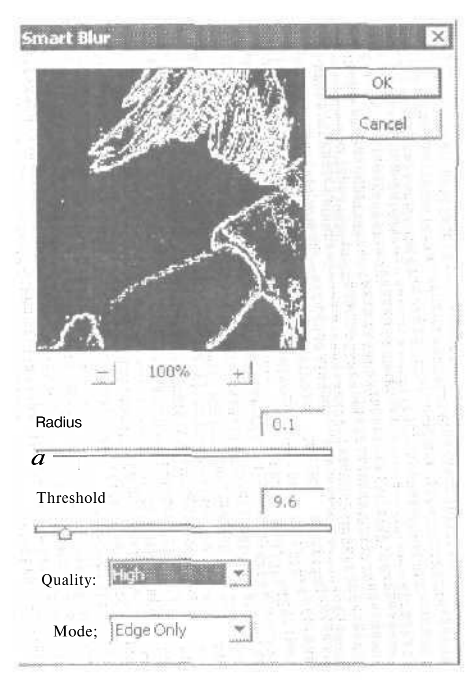
Наверное, имитация рисунка — это тот эффект, который относится к наиболее интересным для новичков. Они создают собственные рисованные портреты, используя фотографии из семейного альбома, чем очень удивляют менее подкованных в современных технологиях близких. Но и в профессиональном дизайне нередко используется сымитированный рисунок — он позволяет сделать работу более экспрессивной, нежели при применении обычной фотографии, Наше исходное изображение показано на рис. 8.53 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_53.tif).



Рис. 8.53. Исходное; изображение

Продублируйте слой в палитре Layers (Слои), перетянув его на значок в виде белого листа бумаги. Затем отключите видимость нового слоя — мы к нему вернемся чуть позже.

Прежде всего, нужно выделить границы объектов. Для этого есть целый ряд инструментов, но мы пойдем по пути, неочевидному даже для опытных пользователей. Именно он позволяет получить максимальное качество границ. Это фильтр Smart Blur: Filter ▸ Blur ▸ Smart Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Умное размытие). Использованные авторами настройки показаны на рис. 8.54.



Рис, 8.54. Настройки фильтра Smart Blur (Умное размытие)

Полученное изображение уже само по себе может считаться рисунком, только одноцветным и контурным. Но даже этот результат стоит запомнить па будущее — когда-нибудь пригодится. Нам же нужно несколько смягчить контраст линий. Для этого авторы выбрали фильтр Gaussian Blur: Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Настройки фильтра показаны на рис. 8.55.

Включите видимость второго слоя и примените фильтр Colored Pencil: Filter ▸ Artistic ▸ Colored Pencil (Фильтр ▸ Художественные ▸ Цветной карандаш) с настройками, показанными на рис. 8.56. Затем в палитре Layers (Слои) смените режим смешения этого слоя на Hard Light (Жесткий свет).

На этом пример закончен. Очень просто и эффектно, не правда ли? Наше итоговое изображение показано на рис. 8.57 (см. рис. 99 цветной вкладки).

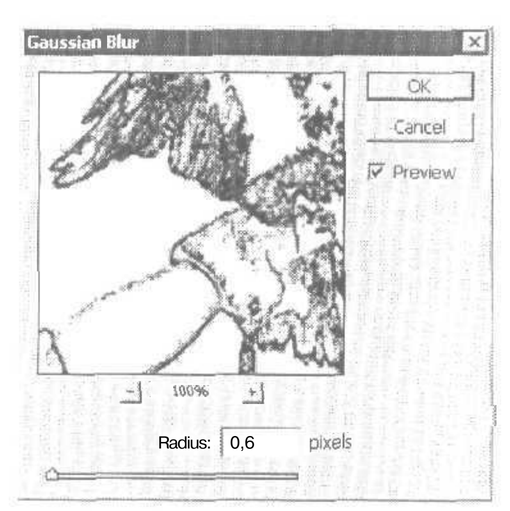


Рис. 8.55. Параметры использования фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

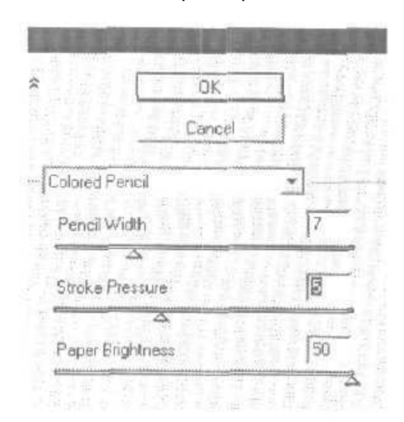


Рис. 8.56. Настройки фильтра Colored Pencil (Цветной карандаш)



Рис. 8.57. Итоговое изображение

8.13. Фотография в стиле глянцевых журналов

Этот пример будет интересен подавляющему большинству читателей. В нем мы проиллюстрируем (правда, на немного упрощенном уровне) одну из профессиональных техник, которой пользуются специалисты для подготовки фотографий моделей для печати. Подобной техникой пользуются большинство глянцевых журналов, особенно тех, которые относят к «мужским» (и частности, Playboy). Познакомившись с этим примером, вы поймете, насколько обязаны журнальные красотки программе Photoshop,

ПРИМЕЧАНИЕ

В этом примере мы только исправим недостатки кожи и придадим лицу загар. Если же вы прочитали всю книгу, то уже понимаете, что никаких проблем в изменении пропорций или цвета любой части тела не существует. Нужно только умение и время, чего у сотрудников крупных журналов в избытке.

Наше исходное изображение показано на рис. 8.58 (оригинал рисунка находится на компакт-диске Illustrations\Ch08\8_58.tif)



Рис. 8.58. Исходное изображение

В целом, реализация этого эффекта очень проста, но, в отличие от большинства других, потребует от вас навыков владения инструментами.

Продублируйте изображение на новый слой, перетащив в палитре Layers (Слои) его на значок в виде белого листа бумаги. Дальше мы будем работать именно с копией.

Запустите инструмент Eraser (Ластик) и, пользуясь кистями разных размеров, но с мягкими краями, затрите все, кроме кожи. Как это получилось у авторов, показано на рис. 8.59.

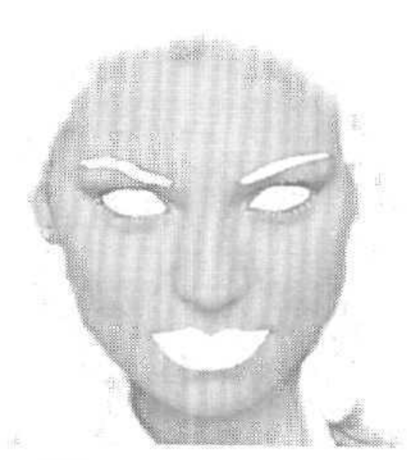


Рис. 8.59. Изображение после удаления всего, кроме кожи

Если предыдущий шаг пройден успешно, избавимся от неровностей кожи. Для этого в жизни есть тональный крем, а в Photoshop его отлично заменит фильтр Median: Filter ▸ Noise ▸ Median (Фильтр ▸ Шум ▸ Усреднение) с настройками, показанными на рис. 8.60.

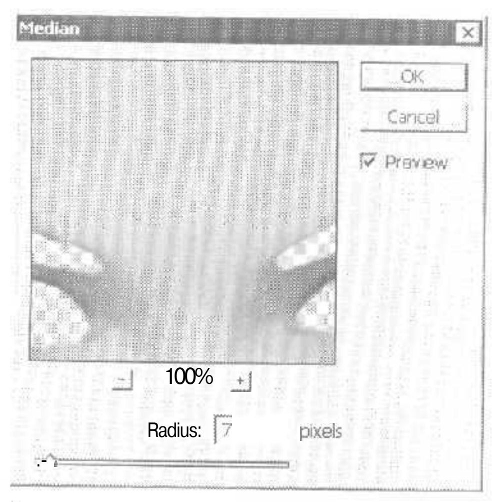


Рис. 8.60. Настройки фильтра Median (Усреднение)

Затем придадим коже загорелый вид. Для этого есть несколько подходящих инструментов, но мы остановились на нововведении Photoshop CS — Photo Filter: Image ▸ Adjustments ▸ Photo Filter (Изображение ▸ Настройка ▸ Фотофильтр). Использованные настройки показаны на рис. 8.61. Затем сведите слои (CtrL+E).

Photo Filter

Use

Filter: Warming Filter (85)

Color:

OK

Cancel

Preview

Density: 58 %

Preserve Luminosity

Рис. 8.61. Параметры Photo Filter (Фото фильтр)

На этом основная часть работы выполнена. Дальше следует исправить мелкие недостатки, опираясь на собственный вкус. Вот только основные рекомендации.

- Добавить контурности лицу можно инструментом Burn (Прожиг) с очень большой кистью.
- Убрать неровности лица лучше всего сочетанием инструментов Blur (Размытие) и Smudge (Палец).
- Неточность использования ластика в начале работы будет исправлена инструментом Stamp (Штамп).

Наше итоговое изображение показано на рис. 8.62. Впечатляет, не правда ли (см. рис. 100 цветной вкладки)?



Рис. 8.62. Итоговое изображение

Глава 9

Дополнительные фильтры

9.1. Eye Candy 4.0 от Alien Skin

Среди наборов дополнительных фильтров Eye Candy является, несомненно, лучшим. Может быть, существуют более впечатляющие фильтры, но настолько полезных больше нет. Все собранные в нем фильтры действительно применяются в практике очень часто.

Так как этот раздел обзорный, описывать особенности интерфейса и применения не станем — здесь все понятно интуитивно. Сразу перейдем к рассмотрению фильтров, входящих в Eye Candy 4.0. Примеры применения фильтров находятся на прилагаемом к книге компакт-диске Б папке Illustrations\Ch9.

Исходное изображение — файл 9_01.tif на компакт диске.

Antimatter

В предыдущих версиях это был самый бесполезный фильтр, который делал примерно то же самое, что и стандартная команда Photoshop Inverse (Инвертировать), то есть заменял цветовые значения пикселов на противоположные. Теперь он имеет два параметра, с помощью которых можно менять яркость и насыщенность (см. 9_02.tif на компакт-диске).

Bevel Boss

Самый совершенный фильтр для создания различных кнопок, линз и прочих объемных предметов. Огромное количество настроек, среди которых стоит выделить возможность выбора направления действия фильтра — наружу или внутрь текстуры, многоцветность света и множество готовых вариантов настроек. Тщательно продуманный интерфейс делает работу с Bevel Boss легкой и быстрой. Пример — изображение 9_03.tif на компакт-диске.

Crome

Не самый удобный фильтр в наборе, но все же достаточно полезный. Можно создавать текстуры железа и других металлов, воду, лед и многое другое. С его помощью также рисуются эффектные рамки для изображений и кнопки (см. 9_04.tif на компакт-диске). Единственный крупный недостаток данного фильтра — чтобы научиться применять его, требуется или большой опыт работы с графическими приложениями, или много времени.

Corona

Новый фильтр 13 наборе. Создает внешнее свечение вокруг объекта, причем в движении (см. 9_05.tif на компакт-диске). Больше всего это напоминает солнечную корону (возможно, от этого и пошло название фильтра). Настроек более чем достаточно, особенно помогает при работе кнопка Random (Случайное изменение). Она есть почти во всех фильтрах данного набора и меняет случайным образом вид результата. Этот фильтр идеально подходит для прорисовки планет, звезд, метеоритов и т. д. Впрочем, этим область применения данного фильтра не ограничена, что отлично видно по нашему примеру.

Cutout

При помощи данного фильтра можно залить выделенный фрагмент каким-либо цветом с добавлением тени или оставить тем же, но тень все равно будет. Это достаточно бесполезный фильтр, однако кому-то вполне может пригодиться (см. 9_06.tif на компакт-диске),

Drip

Новый и, наверное, самый интересный фильтр для любителей. Позволяет создавать капающую жидкость — как будто что-то стекает с изображения или стекает само изображение (*это* уже определяет пользователь при помощи настроек) (см. 9_07.tif на компакт-диске). Например, кровь получается отличнейшая по реалистичности. Кроме того, в этом фильтре хорошо продумана работа с освещенностью.

Fire

Самый любимый пользователями фильтр из Eye Candy. Лучший фильтр для создания огня (см. 9_08.tif на компакт-диске). Большое количество настроек, среди которых плотность огня, направление, длина, ширина и многое другое. Возможно создание пламени как в естественной цветовой гамме, так и любого другого цвета. Процесс создания собственной цветовой гаммы для огня напоминает работу с градиентами в Photoshop. Одним словом, очень хороший фильтр, и недаром, когда говорят об Eye Candy, чаще всего вспоминают именно Fire.

Fur

Уникальный фильтр. Позволяет рисовать волосы, шерсть, морозные узоры на окне и многое другое. Незаменим в практике, так как нет никакого другого способа нарисовать естественную (в разумных пределах) шерсть на животном или волосы на голове человека. Данный фильтр радует богатством настроек и возможностей (см. 9_09.tif на компакт-диске).

Glass

Фильтр, позволяющий рисовать стекло во всех его проявлениях, начиная от оконного и заканчивая стеклянной линзой. Можно выбирать цвет стекла, цвет света, показатель преломления стекла (Refraction). На наш взгляд, это один из самых проработанных фильтров в своей области (см. 9_10.tif на компакт-диске).

Gradient Glow

Внешнее свечение. Красивый, полезный и простой эффект. Есть возможность делать это свечение непосредственно градиентным, что открывает перед пользователями огромные возможности — эффект неоновой вывески или X-Files займет всего несколько секунд (см. 9_11.tif на компакт-диске).

HSB Noise

Шум с огромнейшим количеством настроек. Так как шум применяется очень и очень часто (в чем могли убедиться читатели этой книги), то этот фильтр, на первый взгляд достаточно бесполезный, может выручить при решении самых разных задач. Кроме того, он и сам по себе дает интересный результат (см. 9_12.tif па компакт-диске).

Jiggle

Великолепный искажающий фильтр. Очень много возможностей, описывать которые нет смысла — их надо видеть. Результат применения не ограничивается только созданием «пьяного текста» (см. 9_13.tif на компакт-диске), при помощи Jiggle легко имитировать, например, горную породу или водную поверхность. Искажения могут быть как большими, так и маленькими (как по силе, так и по размеру), закручивающимися и ровными,

Marble

Фильтр, создающий мрамор (см. 9_14.tif на компакт-диске). Единственный в своем роде, больше нет ни одного качественного дополнительного фильтра, при помощи которого можно было бы качественно сделать мрамор. Вы можете выбирать цвет камня, величину узора, его плотность — в общем, все, что надо для получения какого угодно мрамора. А при должной доле фантазии, не только мрамора.

Melt

Новый фильтр в наборе. Чем-то напоминает Drip, но там стекают только капли, здесь же течет все изображение, как будто оно сделано из какой-то вязкой массы, вроде геля (см. 9_15.tif на компакт-диске). Эффект интересный, но еще мало проработанный.

Motion trail

Оригинальный эффект. Создает впечатление, как будто объект движется, и за ним, как за кометой, остается «хвост» (см. 9_16.tif на компакт-диске). Выглядит очень красиво и поэтому может отлично дополнить многие дизайнерские работы.

Shadowlab

Самый мощный инструмент для создания тени из всех ныне существующих. Вообще, дополнительные фильтры, создающие тень, почти потеряли свою актуальность с появлением в Photoshop слоевых эффектов, но Shadowlab все еще необходим благодаря своей продуманной системе создания перспективной тени (см. 9_17.tif па компакт-диске).

Smoke

Все, что было сказано о фильтре Fire, верно и для этого фильтра, Тот же объем, та же возможность задать направление, множество настроек и готовых вариантов. Очень хорошее дополнение к фильтру Fire, по и отдельно смотрится просто замечательно (см. 9_18.tif на компакт-диске).

Squint

Несложный искажающий фильтр. Создает эффект своеобразного ореола вокруг объекта (см. 9_19.tif на компакт-диске). Это создает иллюзию колебаний этого объекта с большой частотой.

Star

Фильтр, позволяющий создавать звезды самых разных размеров, с переменным количеством лучей и цветом (см. 9_20.tif па компакт-диске).

Swirl (Водоворот)

Особенность данного фильтра в том, что он создает огромное количество разнообразных (в зависимости от настроек) водоворотов, благодаря чему можно добиваться разнообразных эффектов, в том числе создавать очень интересные текстуры (см. 9_21.tif на компакт-диске).

Water Drops

Водяные капли (см. 9_22.tif на компакт-диске), Достаточно реалистичные, в основном благодаря тому, что создатели Eye Candy 4.0 поняли простую истину: не все капли имеют геометрически правильную форму. Вы можете сделать капли от одной до огромного количества, самого разного размера и цвета. Одним словом, интересный и полезный фильтр.

Weave

Фильтр, позволяющий передавать эффект плетения (см. 9_23.tif на компакт-диске). Практическая польза этого фильтра невелика, но все же иногда он может оказаться просто незаменимым. Имеется множество настроек, значительно расширяющих возможности Weave,

Wood

Фильтр, позволяющий создавать текстуру дерева (см. 9_24.tif на компакт-диске). Можно выбирать цвет древесины, ширину и вид полос, наличие сучков и их количество и многое другое. Фильтр очень реалистичный и простой в применении.

9.2. Xenofex 1.1 от Alien Skin

В этом разделе мы рассмотрим по сути второй Eye Candy, который называется Xenofex.

Он действительно очень похож на Eye Candy 4.0: тот же интерфейс, те же параметры во многих фильтрах и т. д. Почему компания Alien Skin создала два набора, а не один? Причина тому коммерческая: лучше продать две программы по 109 долларов, чем одну по той же цене.

Итак, что такое Xenofex? Вот что о нем пишут создатели:

«Xenofex — это коллекция из 16 вдохновенных специальных эффектов, которые придадут новую энергию любому графическому проекту. Еще никогда нельзя было так легко создавать натуральные эффекты и сложные искажения. Интерфейс прост и интуитивно понятен, он включает в себя полностью масштабируемое окно предварительного просмотра, которое позволяет вам видеть применяемый эффект для любой части вашего изображения. Xenofex также включает в себя 160 готовых настроек, которые помогут вам быстро создавать сложные эффекты».

В принципе, это чистая правда. Интерфейс, как было сказано, такой же, как в Eye Candy, то есть просто замечательный. Особенно радует наличие уймы готовых вариантов настроек — всегда можно найти что-нибудь подходящее.

Перейдем к рассмотрению самих фильтров. Исходное изображение находится в файле 9_25.tif на компакт-диске.

Baked Earth

Очень хороший эффект, практически не имеющий аналогов в других наборах, Позволяет создавать впечатление растрескавшейся земли. Весьма естественно на вид, а масса настроек позволяет делать очень многое — от горной породы до стеклянной мозаики. Идеальный фильтр для того, чтобы нарисовать пустыню, скалу и тому подобное (см. 9_26.tif на компакт-диске).

Constellation

Фильтр с множеством калейдоскопических эффектов. Делает примерно следующее: делит изображение на некоторое количество областей, которые преобразует в светящиеся точки, по цвету похожие на цвет исходной области (см. 9_27.tif на компакт-диске). Множество настроек позволяет достигать широкого спектра результатов.

Crumple

Создает впечатление мятой бумаги (см. 9_28.tif на компакт-диске). Делает это просто превосходно. Пока это лучший способ для имитации различного рода бумаги, но этим возможности данного фильтра не ограничиваются. Можно создавать очень многое — от пергамента до вспаханного поля.

Distress

Интересный эффект. Больше всего напоминает погрызенность, тот вид, который имел бы объект, если бы попал на зубы какому-нибудь зверю. Идеальный фильтр, чтобы создавать впечатление рваной бумажки или поврежденных букв (см. 9_29.tif на компакт-диске). Радует наличием множества готовых вариантов.

Electrify

Фильтр, создающий впечатление электрических разрядов (см. 9_30.tif на компакт-диске). Очень реалистично. Вполне возможно нарисовать короткое замыкание и другие подобные явления. Но возможности этого фильтра гораздо шире. Чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть готовые варианты настроек.

Flag

Не скроем, этот фильтр нас очень поразил, когда мы впервые его увидели. Ничего подобного в двумерной графике, на наш взгляд, нет. Позволяет создавать впечатление развевающейся на ветру ткани (см. 9_31.tif на компакт-диске). Идеально подходит для создания флагов — на это у вас уйдет всего несколько секунд. Можно нарисовать, например, белье на просушке. Одним словом, полезнейший фильтр.

Lighthing

Самый впечатляющий и любимый зрителями эффект в этом наборе. Создает молнии, причем молнии невероятной реалистичности (см. 9_32.tif на компакт-диске). Огромное количество настроек: цвет, количество ветвей, длина, направление, резкость и многие другие дают огромный простор фантазии.

Little Fluffy Clouds

Фильтр, рисующий облака (см. 9_33.tif на компакт-диске). Причем в очень широком диапазоне — от едва заметного тумана до штормового неба, Имеются все необходимые настройки, как, впрочем, и во всех остальных фильтрах из Xenofex. В сочетании с молнией выглядит очень эффектно. А если при помощи Baked Earth создать пустыню, то готов целый пейзаж.

Origami

Интересный искажающий фильтр. Делит изображение на маленькие треугольники и поворачивает их вокруг оси (см. 9_34.tif на компакт-диске). Можно делать достаточно оригинальные изображения, впрочем, на уровне остальных фильтров этого набора Origami выглядит бледновато.

Puzzle

Фильтр, превращающий изображение в мозаику (см. 9_35.tif на компакт-диске), Много настроек, однако результат не очень впечатляет, так как недостаточно

реалистичен. В этой книге есть описание создания эффекта мозаики стандартными средствами Photoshop, и результат его гораздо интересней.

Rounded Rectangle

Создает в выделенной области прямоугольник с закругленными краями (см. 9_36.tif на компакт-диске). Можно даже сделать прямоугольник эллипсом, используя параметры закругления, Этот фильтр неплохо подходит для создания кнопок, рамок и прочих подобных элементов. Правда, на наш взгляд, значительно уступает аналогичным инструментам из Eye Candy 4.0.

Shatter

Оригинальный и очень красивый эффект. Создает впечатление, что вы смотрите на изображение в разбитом зеркале (см. 9_37.tif на компакт-диске). Имеется необходимое количество настроек,

ShowerDoor

Как следует из названия, создает впечатление взгляда на изображение сквозь кабинку душа, то есть через рельефное стекло (см. 9_38.tif на компакт-диске). Ничего особенного собой не представляет, но может пригодиться.

Stain

Такого вы больше нигде не увидите. Этот фильтр позволяет нарисовать грязное пятно (см. 9_39.tif на компакт-диске). Идеально подходит, чтобы посадить пятно от кофе на чистую блузку. Как это ни странно, но такое весьма часто необходимо имитировать, а стандартными средствами это сделать не так просто. С помощью Stain вам потребуется для этого всего несколько секунд.

Television

Очень полезный фильтр. Позволяет имитировать разные экранные эффекты, от строчной развертки старых телевизоров до светотеневых переходов при наведении камеры на современный высокочастотный дисплей (см. 9_40.tif на компакт-диске). Больше всего привлекает огромным количеством настроек и готовых вариантов.

9.3. KPT 5.0 от Metacreation

В свое время самым известным набором дополнительных фильтров был KPT (Kai's Power Tool) 3.0. Он был своего рода стандартом, на который равнялись остальные производители программного обеспечения для Photoshop. На сегодняшний день KPT 3.0 уже устарел, и потому не попал в эту книгу. Однако компания Metacreation не стояла на месте и выпустила еще два уникальных по

своим возможностям набора фильтров — KPT 5.0 и KPT 6.O. Этот раздел будет посвящен пятой версии программы.

Сразу стоит сказать, что пятая и шестая версии KPT не имеют ничего общего и поэтому вынесены в разные разделы,

KPT 5.0 — это один из лучших наборов фильтров, которые в основном направлены на искажение изображения. Его нельзя назвать столь же полезным, как Eye Candy, но и области применения у этих программ совершенно разные. Eye Candy направлен прежде всего на прикладные цели, связанные с веб-дизайном. KPT 5.0 имеет скорее художественное назначение, область его применения ближе к полиграфии и искусству,

Так как дополнительные фильтры мы рассматриваем обзорно, то на интерфейсе программы останавливаться не станем. Скажем только, что он достаточно удачен, но намного хуже, чем, например, в Xenofex.

Перейдем к описанию входящих в набор фильтров, Исходное изображение — файл 9_41.tif компакт-диска.

Blurrrr

Да, именно так название и пишется, с четырьмя буквами «r». Причина, по которой создатели пакета не назвали его просто Blur (Размытие), неизвестна. Возможно, из-за проблем с авторскими правами, Но это не имеет особого значения, так как Blurrrr — это самый лучший фильтр, связанный с размытием, из всех существующих (см. 9_42.tif на компакт-диске). Просто огромнейшее количество настроек, а следовательно, и возможностей, Особенно радует то, что можно создавать впечатление фокусировки камеры, то есть показать отдельный объект четко, а все остальное немного размыть. Это свойственно реальной фотографии, и поэтому данный фильтр незаменим в профессиональном фотомонтаже.

Noize

Великолепный фильтр. Как вы могли понять из названия, этот фильтр связан с созданием шума. Однако добавлением шума возможности Noize не исчерпываются. При помощи него можно создавать мятую бумагу, воду, узоры на стекле, горную поверхность и многое, многое другое (один из вариантов применения фильтра см. в файле 9_43.tif на компакт-диске). Учитывая, как часто при работе с Photoshop необходим шум, можно считать этот фильтр одним из лучших в наборе.

Radwarp

Фильтр, позволяющий имитировать целый спектр объектов, начиная от стеклянной линзы и заканчивая каплей воды. Достаточно удобен и продуман, но все же его нельзя считать лучшим в своем роде, в основном из-за интерфейса. Однако если есть необходимость нарисовать очень правдоподобную линзу, то другого пути у вас нет. Также можно создавать оригинальные сюрреалистичные работы за несколько секунд (см. 9_44.tif на компакт-диске).

Smoothie

Красивый и очень простой фильтр. Пожалуй, самый простой во всем наборе. Перерисовывает изображение в битовых цветах. Можно добиться достаточно интересных эффектов, особенно если вам необходимо распечатать их без цвета (см. 9_45.tif на компакт-диске).

Frax 4D

Самый оригинальный фильтр в KPT 5.O. Ближе даже не к двумерной, а трехмерной графике. По сути, это небольшая программа для генерации трехмерных тел вращения. Можно создавать различные тела через вращение плоских объектов — конусы, цилиндры, шары и т. д. Но это еще не все. Если задать сложный контур, то получится что-то очень странное, больше всего напоминающее смятый кусок железа (см. 9_46.tif на компакт-диске). Правда, если вы никогда не работали в программах трехмерной графики, то освоить этот фильтр будет непросто.

Fraxflame

Очень красивый эффект. Можно создать фантастические узоры, аналогичных которым нельзя увидеть больше нигде, поэтому и сравнить не с чем (см. 9_47.tif на компакт-диске). Огромнейшее количество настроек и готовых вариантов делают Fraxflame незаменимым для многих фотохудожников, работающих в Photoshop.

Flaxplorer

Все. что сказано о Flaxflame, можно повторить и для этого фильтра. Только внешне они сильно отличаются, а делают примерно одно и то *же* — фантастические узоры (см. 9_48.tif на компакт-диске). При помощи данного фильтра за несколько секунд создаются великолепные работы, которые прекрасно смотрятся и сами по себе, и в композиции. А самое главное, их можно анимировать.

Fiberoptix

Оригинальный искажающий фильтр. Создает впечатление, как будто изображение состоит из сотен тонких радиальных полос (см. 9_49.tif на компакт-диске). Прост в применении и выглядит достаточно интересно, чем и может привлечь внимание.

Orb-it

Фильтр, создающий множество объемных шаров (см. 9_50.tif на компакт-диске). Есть все необходимые настройки. Особенно приятна возможность накладывать на шары любые собственные рисунки, что позволяет получать необыкновенные изображения.

9.4. KPT 6.0 от Metacreation

В предыдущем разделе был описан набор дополнительных фильтров для Photoshop KPT 5.0. Однако не стоит считать KPT 6.0 его следующей версией. Это принципиально другая программа. Если KPT 5.0 имеет своей целью искажение имеющегося изображения, то эта программа направлена на создание нового. Она гораздо чаще может быть использована с «чистого листа».

Самый крупный недостаток данного набора — серьезные системные требования для приличной работы пакета (не менее Pentium II 233 и 64 Мбайт памяти), Если у вас слабый компьютер, вы столкнетесь с большими проблемами при работе, особенно это касается скорости.

Приступим к описанию фильтров. Их немного, всего 10, но каждый мог бы быть и отдельной программой, настолько они сложны. Впрочем, некоторые раньше и были отдельными фильтрами, но об этом позже.

Equalizer

Отличный цветокорректирующий и искажающий фильтр. Своеобразная система настроек позволяет очень быстро добиваться тех эффектов, на реализацию которых при помощи, например, тоновых кривых ушло бы достаточно много времени. Но и возможностей у Equalizer значительно меньше, чем у тех же стандартных кривых из Photoshop. Фильтр обладает широкими возможностями искажения, но это относится к той области, описать которую словами очень трудно (см. 9_51.tif на компакт-диске).

Gel

Раньше этот фильтр был отдельной программой, но теперь его включили в KPT 6.0. Дает возможность рисовать своеобразной массой, больше всего напоминающей действительно гель (см. 9_52.tif на компакт-диске). Выглядит это очень эффектно и красиво. Хотелось бы отметить удачный интерфейс, благодаря которому освоить Gel не составит никакого труда. Область его использования достаточно широка, от объемных букв и кнопок до текстур. В частности, реалистичная текстура золота рисуется за несколько секунд.

Goo

Этот фильтр должен заинтересовать скорее любителей, чем профессионалов. Делает он примерно то же самое, что достигается преобразованиями из серии Liquify (Искажения), правда, работать с ним не так удобно (см. 9_53.tif на компакт-диске). Разумеется, появление последних версия Photoshop погубило бы Goo как конкурента, если бы не одно «но». Б Goo вы можете записывать порядок действий и получить очень смешную анимацию. Goo может стать вашей любимой игрушкой на долгое время и великолепным средством развлечения гостей.

LensFlare

Фильтр, создающий различного рода блики (см. 9_54.tif на компакт-диске). Широчайшие возможности и высокая реалистичность позволяют рисовать не только блики от камеры, но и звезды, кометы и т. д. Также обладает большим количеством готовых вариантов, большинство из которых очень удачны,

Materializer

Фильтр, выполняющий примерно ту же функцию, что и стандартный фильтр Photoshop Texturizer (Текстуризатор), только значительно лучше. Он придает изображению вид того или иного материала в зависимости от выбранной карты. Спектр возможных материалов невероятно широк — от стеклянной линзы до кирпичной кладки. В качестве карты в примере (см. 9_55.tif на компакт-диске) была использована простая надпись черным цветом на белом фоне.

Projector

Полезнейший фильтр с богатыми возможностями. Представляет изображение как плоскость в пространстве, которую можно вращать как угодно. Кроме того, можно изобразить плоскость (или две), уходящую в перспективу (см. 9_56.tif на компакт-диске). Но это еще не все. Самая приятная его особенность состоит в том, что все действия с изображением можно сохранять и в результате получить анимацию.

Reaction

Фильтр, перерисовывающий изображение большими переплетенными линиями. Идеально подходит, чтобы имитировать импрессионизм. Но возможны и другие варианты (см. 9_57.tif на компакт-диске). При помощи Reaction также хорошо рисуется мозг, приносим извинения за такой откровенно анатомический пример.

SceneBuilder

Фильтр, вносящий в Photoshop элементы трехмерной графики. Сам он, по сути, и является примитивным 3D-редактором. В обработке объектов вы сильно ограничены, так как нельзя создавать свои, а приходится пользоваться готовыми примитивами (см. 9_58.tif на компакт-диске). Но из них можно составлять очень интересные конструкции. Можно найти дополнительные объекты к SceneBuilder, а среди них есть множество очень полезных.

SkyEffects

Раньше это была отдельная программа Four Seasons. Но компания MetaCreations купила ее у прежнего владельца и включила в качестве фильтра в KPT 6.0. Этот фильтр позволяет создавать различного рода атмосферные явления в виде простого пейзажа (см. 9_59.tif на компакт-диске). В принципе, делает это достаточно хорошо, но вот интерфейс программы оставляет желать лучшего.

Turbulence

Самый впечатляющий фильтр в наборе. Позволяет работать с изображением так, как будто оно жидкое, и вы можете пустить по нему волну (см. 9_60.tif на компакт-диске). К тому же этот процесс можно анимировать и записать. Выглядит невероятно красиво, никакая статичная иллюстрация этого не передаст.

9.5. KPT effects от Metacreation

Это новый набор дополнительных фильтров, который является логическим продолжением серии. Однако, к большому разочарованию большинства пользователей, данный набор хоть и новый, но повторяет некоторые эффекты, которые были уже использованы в предыдущих версиях. Поэтому мы остановимся только на новинках.

Channel Surfing

Данный фильтр позволяет обрабатывать отдельные каналы изображения, делая их более размытыми или четкими, добавлять прозрачность или изменять контрастность. В результате можно получить достаточно интересные решения, в том числе и цветовые (см. 9_61.tif на компакт-диске).

Gradient Lab

Идеально продуманный инструмент для создания градиентов. Здесь можно задавать как цветовую палитру, так и размеры элементов, их периодичность, форму заполнения. Создатели предусмотрели возможность наложения одного градиента на другой, причем их количество может быть очень большим. Однако самой впечатляющей возможностью является создание градиентов из цветов изображения. Вы просто проводите линию, а все цвета, которые она пересекает, выстраиваются в цветовую полосу градиента. Благодаря этому можно получать поистине невероятные эффекты (см. 9_62.tif на компакт-диске).

Hiper Tiling

Похожий эффект был доступен и ранее, однако все было намного примитивнее. Сейчас же плитку (изображение) можно выстраивать в сложные узоры, например закручивать в спираль, изменяя расстояние между витками, размеры и многое другое (см. 9_63.tif на компакт-диске).

Ink Dropper

Очень интересный фильтр. С его помощью можно создавать динамичные чернильные пятна. При щелчке по изображению начинает расплываться чернильное пятно, цвет и свойства которого регулируются множеством настроек. Когда форма, размер пятна вас устроят, щелкните на кнопке OK (см. 9_64.tif на компакт-диске).

Pyramid paint

Особенность данного фильтра заключается в том, что его работа основана на принципе построения цветовой модели Lab, где 2 канала отвечают за цвет и один — за яркость. В результате получается фильтр с достаточно большими возможностями преобразования цвета и формы (см. 9_65.tif на компакт-диске).

Scatter

Это принципиально новый фильтр, который разбивает исходные (может быть, достаточно большое количество) изображения на куски, а затем хаотично накладывает их друг на друга при различных режимах смешения пикселов. Результат напоминает коллаж (см. 9_66.tif на компакт-диске).

9.6. Andromeda

Здесь представлена группа фильтров, объединенная в единое целое. Исходное изображение на компакт-диске находится в файле 9_67.tif.

EtchTone

Фильтр, создающий эффект подчеркивания краев. Результирующее изображение может быть представлено как в виде битовой карты, так и в полноцветном варианте. Данный фильтр богат настройками, позволяющими управлять цветом, его распределением, насыщенностью, контрастностью и т. д. В результате получается изображение, полностью соответствующее названию данного фильтра, а именно очень напоминающее цветную или черно-белую гравюру (см. 9_68.tif, 9_69.tif на компакт-диске).

Lensdoc

Данный фильтр предназначен для создания эффектов с линзами. Здесь, так же как и в предыдущем случае, предлагается большой набор настроек, однако с первого взгляда достаточно сложно разобраться в предлагаемых возможностях, а точнее, отыскать их (см. 9_70.tif на компакт-диске).

Perspective

Фильтр полностью оправдывает свое название, так как позволяет наклонять, поворачивать и перемещать изображение во всех направлениях. Это достаточно проработанный плагин, он может быть использован при создании фонов или панорам (см. 9_71.tif на компакт-диске).

Scatter Light

Здесь пользователю предлагается возможность преобразовывать изображения при помощи света и линз. Результаты получаются самые неожиданные, Не очень

полезный фильтр, но для создания некоторых эффектов может пригодиться (см. 9_72.tif на компакт-диске),

9.7. Genesis V2PRO

Это один из лучших известных авторам фильтров для создания световых бликов, свечений, сияний и т. п. Действительно огромный набор настроек, где пользователь может проследить все до мельчайшего нюанса. Можно изменять не только базовые настройки, но и следить за формой, положением, и свойствами каждого из элементов блика (см. 9_73.tif на компакт-диске).

9.8. AutoEye 2.0

Достаточно хороший фильтр, позволяющий настраивать цветопередачу изображения. Предусмотрено очень много мелочей, однако все, что он может, могут и стандартные средства Photoshop, поэтому использование данного фильтра оправданно лишь в отдельных редких случаях (см. 9_74.tif на компакт-диске).

Приложение 1

Клавиатурные сокращения инструментов и команд

Команды главного меню

Английское название	Русский эквивалент	Клавиатурное сокращение
Подменю File (Файл)		
New	Новое	Ctrl+N
Open	Открыть	Ctrl+O
Browse	Обозреватель	Shift+Ctrl+O
Open As	Открыть как	Alt+Ctrl+O
Edit in ImageReady	Редактировать в ImageReady	Shift+Ctrl+M
Close	Закрыть	Ctrl+W
Close All	Закрыть все	Alt+Ctrl+W
Save	Сохранить	Ctrl+S
Save As	Сохранить как	Shift+Ctrl+S
Save a Version	Сохранить вариант	Alt+Ctrl+S
Save for Web	Сохранить для Веб	A!t+Shift+Ctrl+S
Revert	Возврат	F12
File Info	Информация о файле	Alt+Ctrl+I
Page Setup	Установка страницы	Shift+Ctrl+P
Print with Preview	Просмотр печати	Alt+Ctrl+P
Print	Печать	Ctrl+P
Print One Copy	Печать одной копии	Alt+Shift+Ctrl+P
[illegible]	Выход	Ctrl+Q
Подменю Edit (Редактировать)		
Undo/Redo	Отмена	Ctrl+Z
Step Forward	Шаг вперед	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Шаг назад	Alt+Ctrl+Z
Fade	Смягчить	Shift+Ctrl+F
[illegible]	Вырезать	Ctrl+X или F2
Copy	Копировать	Ctrl+C или F3
Copy Merged	Копировать слитое	Shift+Ctrl+C
Paste	Вставить	Ctrl+V или F4
Paste Into	Вставить в	Shift+Ctrl+V

Английское название	Русский эквивалент	Клавиатурное сокращение
Fill	Заливка	Shift+F5
Free Transform	Свободная трансформация	Ctrl+T
Transform Again	Повтор трансформации	Shift+Ctrl+T
Color Settings	Установки цвета	Shift+Ctrl+K
Keyboard Shortcuts	Клавиатурные сокращения	Alt+Shift+Ctrl+K
Preferences ▸ General	Настройки ▸ Общие	Ctrl+K
Подменю Image (Изображение)		
Adjustments ▸	Настройка ▸	
Levels	Уровни	Ctrl+L
Auto Levels	Автоуровни	Shift+Ctrl+L
Auto Contrast	Автоконтраст	Alt+Shift+Ctrl+L
Auto Color	Автоцвет	Shift+Ctrl+B
Curves	Кривые	Ctrl+M
Color Balance	Баланс цвета	Ctrl+B
Hue/Saturation	Тон\Насыщенность	Ctrl+U
Desaturate	Обесцветить	Shift+Ctrl+U
Invert	Инвертировать	Ctrl+I
Подменю Layer (Слой)		
New ▸	Новый ▸	
Layer	Слой	Shift+Ctrl+N
Layer via Copy	Слой через копирование	Ctrl+J
Layer via Cut	Слой через вырезание	Shift+Ctrl+J
Create Clipping Mask	Создать маску слоя	Ctrl+G
Release Clipping Mask	Удалить маску слоя	Shift+Ctrl+G
Arrange ▸	Выравнивание ▸	
Bring to Front	Поместить наверх	Shift+Ctrl+]
Bring Forward	Поместить вперед	Ctrl+]
Send Backward	Поместить назад	Ctrl+[
Send to Back	Поместить вниз	Shift+Ctrl+[
Merge Layers	Склеить слои	Ctrl+E
Merge Visible	Склеить видимое	Shift+Ctrl+E
Подменю Select (Выделение)		
All	Выделить все	Ctrl+A
Deselect	Убрать выделение	Ctrl+D
Reselect	Восстановить выделение	Shift+Ctrl+D
Inverse	Инвертировать	Shift+Ctrl+I или Shift+F7
Feather	Растушевка	Alt+Ctrl+D или Shift+F6
Подменю Filter (Фильтр)		
Last Filter	Последний фильтр	Ctrl+F
Extract	Выдавливание	Alt+Ctrl+X
Liquify	Разжижение	Shift+Ctrl+X

Английское название	Русский эквивалент	Клавиатурное сокращение
Pattern Maker	Текстуратор	Alt+Shift+Ctrl+X
Подменю View (Вид)		
Proof Colors		Ctrl+Y
Gamut Warning	Гамма- предупреждение	Shift+Ctrl+Y
Zoom In	Увеличить	Ctrl+«+» или Ctrl+«=»
Zoom Out	Уменьшить	Ctrl+«–»
Fit on Screen	Подогнать под размер окна	Ctrl+0
Actual Pixels	Реальный размер	Alt+Ctrl+0
Show ▸	Отображать >	Ctrl+H
Target Path		Shift+Ctrl+H
Grid	Сетка	Ctrl+'
Guides	Направляющие	Ctrl+;
Rulers	Линейки	Ctrl+H
Snap	Привязка	Shift+Ctrl+;
Lock Guides	Закрепить направляющие	Alt+Ctrl+;
Подменю Window (Окно)		
Actions	Макропоследовательности	Alt+F9 или F9
Brushes	Кисти	F5
Color	Цвет	F6
Info	Информация	F8
Layers	Слои	F7
Подменю Help (Помощь)		
Photoshop Help	Помощь	F1

Инструменты

Английское название	Русский эквивалент	Клавиатурное сокращение
Rectangular Marquee	Прямоугольное выделение	M
Elliptical Marquee	Эллиптическое выделение	M
Move	Переместить	V
Lasso	Лассо	L
Polygonal Lasso	Прямоугольное лассо	L
Magnetic Lasso	Магнитное лассо	L
Magic Wand	Волшебная палочка	W
Crop	Обрезать	C
Slice	Пластина	K
Slice Select	Выбор пластины	K
Healing Brush	Исцеляющая кисть	J
Patch	Заплатка	J

Английское название	Русский эквивалент	Клавиатурное сокращение
Color Replacement	Замена цвета	J
Brush	Кисть	B
Pencil	Карандаш	B
Clone Stamp	Штамп	S
Pattern Stamp	Фигурный штамп	S
History Brush	Кисть истории	Y
Art History Brush	Художественная кисть истории	Y
Eraser	Ластик	E
Background Eraser	Фоновый ластик	E
Magic Eraser	Магический ластик	E
Gradient	Градиент	G
Paint Bucket	Заливка	Q
Blur	Размытие	R
Sharpen	Резкость	R
Smudge	Палец	R
Dodge	Осветление	O
Burn	Обжиг	O
Sponge	Губка	O
Path Selection		A
Direct Selection		A
Horizontal Type	Горизонтальный текст	T
Vertical Type	Вертикальный текст	T
Horizontal Type Mask	Горизонтальная маска текста	T
Vertical Type Mask	Вертикальная маска текста	T
Pen	Перо	P
Freeform Pen	Свободное перо	P
Rectangle	Прямоугольник	U
Rounded Rectangle	Скругленный прямоугольник	U
Ellipse	Эллипс	U
Polygon	Многоугольник	U
Line	Линия	U
Custom Shape	Пользовательская фигура	U
Notes	Заметка	N
Audio Annotation	Звуковая заметка	N
Eyedropper	Пипетка	I
Color Sampler	Образец цвета	I
Measure	Линейка	I
Hand	Рука	H
Zoom	Лупа	Z

Английское название	Русский эквивалент	Клавиатурное сокращение
Default Foreground/ Background Colors	Цвета по умолчанию	D
Switch Foreground/ Background Colors	Переключение между цветом переднего плана и цветом фона	X
Toggle Standard/ Quick Mask Modes		Q
Toggle Screen Modes		F
Toggle Preserve Transparency		/
Decrease Brush Size	Увеличить размер кисти	[
Increase Brush Size	Уменьшить размер кисти	]
Decrease Brush Hardness	Уменьшить твердость кисти	{
Increase Brush Hardness	Увеличить твердость кисти	}
Previous Brush	Предыдущая кисть	,
Next Brush	Следующая кисть	.
First Brush	Первая кисть	<
Last Brush	Последняя кисть	>

Приложение 2

Содержание компакт-диска

Компакт-диск, который прилагается к этой книге, включает в себя;

- иллюстрации к практической части книги в цвете;
- файлы иллюстраций, помещенных на вкладку;
- дополнительные фильтры, кисти и шрифты.

Цветные иллюстрации

Иллюстрации сгруппированы в папке Illustrations по принадлежности к главам. Имя файла рисунка совпадает с номером этого рисунка в книге, то есть рисунок с номером, например, 4.7 хранится *в* файле Illustrations\Ch4\4_07.tif.

Фильтры

В папке Plug-iris расположены демоверсии некоторых коммерческих фильтров и бесплатные дополнительные фильтры к программе Photoshop:

- Ulead ArtTexture Plugin;
- Eye Candy 4.0;
- Four Seasons;
- Ulead FantasyWarp;
- Ulead Particle;
- Extensys PhotoTools 3.0;
- Total Xaos;
- Ulead Typer;
- Xenofex 1.1.

Установить дополнительные фильтры можно следующим образом. Если в папке с интересующим вас фильтром вы найдете exe-файл, то запустите его. В процессе установки вам потребуется указать панку, в которой у вас хранятся дополнительные модули. По умолчанию это папка Adobe/Photoshop CS/Plug-Ins.

Многие наборы фильтров представлены файлами с расширением 8bf. Такие файлы следует поместить в папку Adobe/Photoshop CS/Plug-Ins, и тогда после перезапуска Photoshop вы сможете использовать эти фильтры.

Кисти

Наборы дополнительных кистей находятся в папке Brushes и имеют расширение abr. Скопируйте эти файлы в папку Adobe/Photoshop CS/Presets/Brushes. Теперь вы можете ими пользоваться, предварительно загрузив их либо командой Edit ▸ Preset Manager (Редактирование ▸ Менеджер предустановки), либо через параметр Brush (Кисть) любого инструмента рисования, щелкнув в палитре кистей на кнопке в виде стрелки и выбрав команду Load brushes (Загрузить кисти).

Шрифты

Папка Fonts содержит ряд оригинальных шрифтов, многие из которых русифицированы. Для их установки воспользуйтесь Панелью управления Windows.

Все представленные шрифты и кисти распространяются бесплатно, и вы можете смело использовать их в любой дизайнерской работе,

Алфавитный указатель

Гурский Юрий Анатольевич
Васильев Андрей Владимирович

Photoshop CS. Трюки и эффекты (+CD)

Главный редактор	*Е. Строганова*
Заведующий редакцией	*И. Корнеев*
Руководитель проекта	*Ю. Суркис*
Литературный редактор	*А. Пасечник*
Художник	*Н. Биржаков*
Корректоры	*Н. Лукина, И. Смирнова*
Верстка	*Р. Гришанов*

Лицензия ИД №05784 от 07.09.01.
Подписано в печать 16.03.04. Формат 70×100/16. Усл. п. л. 45,15,
Тираж 5000 экз. Заказ № 2053.
ООО «Питер Принт», 196105, Санкт-Петербург, ул. Благодатная, д. 67в.
Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции
ОК 005-93, том 2; 953005 — литература учебная.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП «Печатный двор» им. А. М. Горького
Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

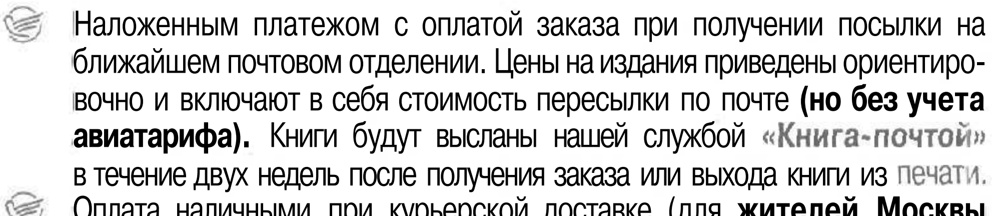
КНИГА-ПОЧТОЙ



ЗАКАЗАТЬ КНИГИ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА «ПИТЕР» МОЖНО ЛЮБЫМ УДОБНЫМ ДЛЯ ВАС СПОСОБОМ:

- **по телефону: (812) 103-73-74;**
- по электронному адресу: **postbook@piter.com;**
- на нашем сервере: www.piter.com;
- по почте; **197198, Санкт-Петербург, а/я 619, ЗАО «Питер Пост».**

ВЫ МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ ОДИН ИЗ ДВУХ СПОСОБОВ ДОСТАВКИ И ОПЛАТЫ ИЗДАНИЙ:



Наложенным платежом с оплатой заказа при получении посылки на ближайшем почтовом отделении. Цены на издания приведены ориентировочно и включают в себя стоимость пересылки по почте **(но без учета авиатарифа).** Книги будут высланы нашей службой **«Книга-почтой»** в течение двух недель после получения заказа или выхода книги из печати.

Оплата наличными при курьерской доставке (для **жителей Москвы и Санкт-Петербурга**). Курьер доставит заказ по указанному адресу в удобное для вас время в течение трех дней.

ПРИ ОФОРМЛЕНИИ ЗАКАЗА УКАЖИТЕ:

- фамилию, имя, отчество, телефон, факс, e-mail;
- почтовый индекс, регион, район, населенный пункт, улицу, дом, корпус, квартиру;
- название книги, автора, код, количество заказываемых экземпляров.

Вы можете заказать бесплатный журнал «Клуб Профессионал»





УВАЖАЕМЫЕ ГОСПОДА!
КНИГИ ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДОМА «ПИТЕР»
ВЫ МОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ
ОПТОМ И В РОЗНИЦУ
У НАШИХ РЕГИОНАЛЬНЫХ ПАРТНЕРОВ.

Башкортостан
Уфа, «Азия», ул. Зенцова, д. 70 (оптовая продажа),
маг. «Оазис», ул. Чернышевского, д. 88,
тел./факс (3472) 50-39-00.
E-mail: asiaufa@ufanet.ru

Дальний Восток
Владивосток, «Приморский торговый дом книги»,
тел./факс (4232) 23-82-12.
E-mail: bookbase@mail.primorye.ru

Хабаровск, «Мирс»,
тел. (4212) 30-54-47. факс 22-73-30,
E-mail: sale_book@bookmirs.khv.ru

Хабаровск, «Книжный мир»,
тел. (4212) 32-85-51, факс 32-82-50,
E-mail: postmaster@worldbooks.kht.ru

Европейские регионы России
Архангельск, «Дом книги»,
тел. (8182) 65-41 -34, факс 65-41 -34.
E-mail: book@atnet.ru

Калининград, «Вестер»,
тел./факс (0112) 21-56-28, 21-62-07.
E-mail: nshibkova@vester.ru
http://www.vester.ru

Северный Кавказ
Ессентуки, «Россы», ул. Октябрьская, 424,
тел./факс (87934) 6-93-09.
E-mail: rossy@kmw.ru

Сибирь
Иркутск, «ПродаЛитЪ»,
тел. (3952) 59-13-70, факс 51-30-70.
E-mail: prodalit@irk.ru
http://www.prodalit.irk.ru

Иркутск, «Антей-книга»,
тел./факс (3952) 33-42-47.
E-mail: antey@irk.ru

Красноярск, «Книжный мир»,
тел./факс (3912) 27-39-71.
E-mail: book-world@public.krasnet.ru

Нижневартовск, «Дом книги»,
тел. (3466) 23-27-14, факс 23-59-50.
E-mail: book@nvartovsk.wsnet.ru

Новосибирск, «Топ-книга»,
тел. (3832) 36-10-26, факс 36-10-27.
E-mail: office@top-kniga.ru
http://www.top-kniga.ru

Тюмень «Друг»,
тел./факс (3452) 21-34-82,
E-mail: drug@tyumen.ru

Тюмень, «фолиант»,
тел, (3452) 27-36-06, факс 27-36-11.
E-mail: foliant@tyumen.ru

Челябинск, ТД «Эврика», ул. Барбюса, д. 61,
тел./факс (3512) 52-49-23.
E-mail:evri ka@chel.surnet.ru

Татарстан
Казань, «Таис»,
тел. (8432) 72-34-55, факс 72-27-82.
E-mail: tais@bancorp.ru

Урал
Екатеринбург, магазин № 14,
ул. Челюскинцев, д. 23,
тел./факс (3432) 53-24-90.
E-mail: gvardia@mail.ur.ru

Екатеринбург, «Валео-книга»,
ул. Ключевская, д. 5,
тел./факс (3432) 42-56-00,
E-mail: valeo@etel.ru

Третье издание самой популярной в России книги по Adobe Photoshop!

PHOTOSHOP CS трюки & эффекты

Эта книга не похожа на другие. В ней вы найдете более 100 по-настоящему ярких, практических примеров использования Photoshop CS, каждый из которых основан на оригинальной идее или задаче. Если вы — дизайнер или веб-мастер, книга послужит отличным сборником готовых рецептов. Если же вы только планируете путешествие в увлекательный мир компьютерной графики, то с ее помощью уже через несколько часов работы вы сможете поразить своих родных или коллег удивительным результатом!

ISBN 5-94723-938-8
9 785947 239386

CD-ROM прилагается **БЕСТСЕЛЛЕР №1**



